
MARIO Y COMPAÑÍA SALTAN AL TERRENO DE JUEGO
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y AMIGOS DE LOS DEPORTES LLEVADOS AL EXTREMO
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Además
Wario Awards
A favor y en contra
Vistazo a Japón
Revisamos
Naruto Shippuden Shinobi
TRON Evolution: Battle Grids
Kingdom Hearts Re: Coded
Tips de
Super Mario All-Stars
El fuego no cesa, continúa la
INVASIÓN
CONDUIT 2
Precio
$27.00 M.N.
Año 20 No.2 010311

Sueña Conmigo

Lunes a Viernes
6 PM

La canción de tu vida suena cada vez más fuerte!

mundonick.com
soytusuperstar.com · facebook.com/SuenaConmigo
www.twitter.com/NickelodeonLA

nickelodeon™

Latin America Inc. /Illusion Studios S.A. All rights Reserved

SUMARIO

Página 84

© Capcom



© Nintendo



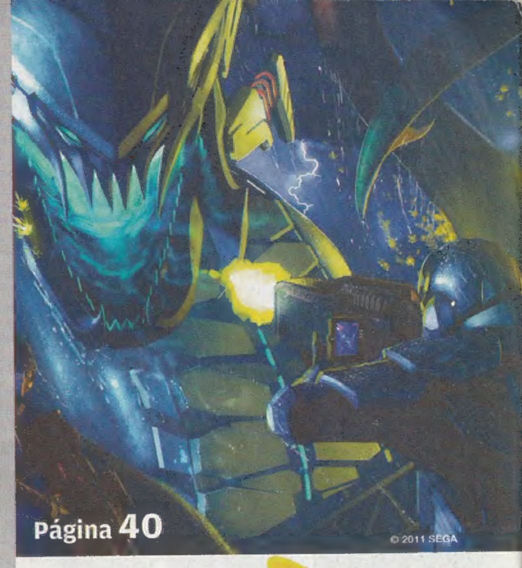
© 2010 Square-Enix





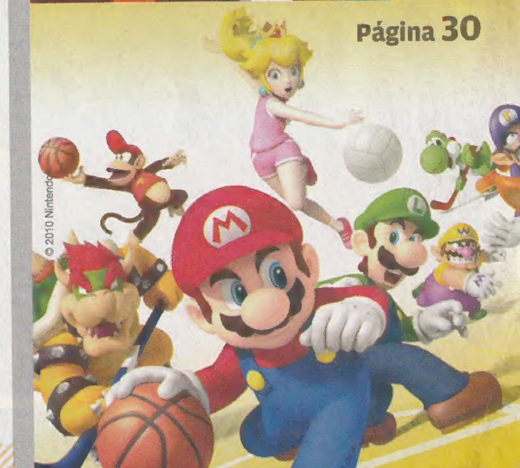
© 2010 Nintendo











EDITORIAL

Año XX No. 2
Febrero 2011

Arrancamos febrero no sin antes mandarles un fuerte abrazo a todos nuestros amigos lectores que forman parte de esta comunidad llamada Club Nintendo. Y aprovechamos para recomendarles unos cuantos títulos para que, en compañía de sus amigos, disfruten de este mes de la Amistad. Por supuesto, **Conduit 2** (que te presentamos en la portada de este mes) será una de las opciones para el juego *multiplayer*, pues además de mejorar los aspectos técnicos, ya también cuenta con la opción de acción en pantalla dividida para que compartas el juego con tus amigos en la misma habitación o, si lo prefieres, en alguna de las salas en línea para conectarte con otros fans del mundo, ya que si eres más deportista ¿qué tal unas retas en **PES 2011**? Seguramente, se armarían los equipos como las grandes selecciones y hasta podrías aventarte unas eliminatorias para ver quién pagará las pizzas.

Ahora bien, si lo tuyo, lo tuyo, es el rock, una reunión con **Guitar Hero: Warriors of Rock** y **Rock Band 3** sería tu opción, ambos muy buenos y con canciones para todos los gustos. Además, ahora en **Rock Band 3** ya tienes la posibilidad de utilizar el teclado como uno de los instrumentos de juego, por lo que la diversión y reto se verán incrementados notablemente. Así que cualquiera que sea tu opción, pásatela muy bien, y si tomas fotos, no olvides mandarlas para que las publiquemos en la sección Club Nintendo. Por supuesto, en esta edición encontrarás las mejores notas de los títulos que están causando sensación este mes, así como reportajes especiales en las secciones que tanto te gustan, como Uno con el control, donde ponemos en el *ring* a los juegos 2D vs. los 3D, ¿cuáles son tus favoritos? Además, **Wario** regresa recargado a las páginas de Club Nintendo presentando una nueva sección que esperamos sea de tu agrado. Y sí, está llena de sarcasmo y humor. Así que ya sabes, este mes será especial para los jugadores, además de que será el preámbulo para la llegada del esperadísimo Nintendo 3DS. ¡Comencemos!



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

DIRECTOR PROYECTOS DIGITALES
Karl-Heinz Jentjens Kraus

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTORA DE MARKETING
Adriana Amaro Valdez

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 20 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2010. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

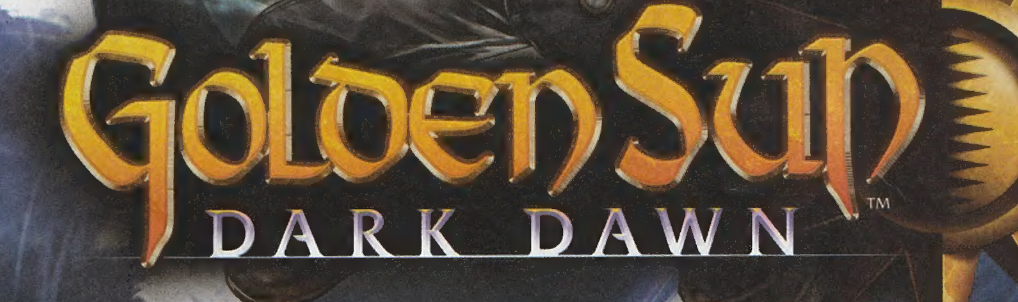
IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2011.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

¡Una nueva generación de guerreros elementales luchan por sobrevivir!



¡Consíguelo ya!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

NINTENDO DS TM

© 2010 Nintendo/CAMELOT. Golden Sun and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

LA IMAGEN



Preparate para competir

Celebrando el nuevo lanzamiento en cine de **Tron**, la gente de Disney Interactive Studios en conjunto con n-Space nos presentan **Battle Grids**, un título donde disfrutaremos de las clásicas batallas sobre motocicletas con hasta cuatro jugadores simultáneos. Visualmente conserva la estructura del filme, en un concepto futurista que disfrutarán los fans.


© 2010 Disney Interactve Studios

TRON Evolution: Battle Grids

página 50



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, doctor **Mario**! Como muchos otros lectores, es la primera vez que escribo. Quiero preguntarte algunas cosas, espero que las publiques en la revista:
1.- ¿El Nintendo 3DS va a ser más grande que el Nintendo DSi XL?
2.- La otra vez unos primos y yo discutimos por la razón de que **Luigi** y **Mario** son hermanos. Pero ¿**Wario** y **Waluigi** son hermanos del plomero rojo?
3.- ¿Los escenarios de **Donkey Kong Country Returns** son similares a los **de Donkey Kong Country** de Game Boy Advance?
4.- ¿Cuál es la actual versión de **Kirby** para Nintendo DS?
5.- ¿**Pokémon Black** y **White** son juegos en tres dimensiones, no habrá complicación alguna al poner el juego en el Nintendo 3DS?

Diego Biurcos
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! ¿Cómo estás? El tamaño que tendrá el Nintendo 3DS será similar a la versión normal del Nintendo DSi. Es decir, medidas estándares, pues el caso del DSi XL fue una excepción para quienes querían mayores dimensiones en pantalla.
Wario y **Waluigi** no han tenido una historia definida para ubicarlos en algún árbol genealógico en particular; de hecho, surgieron por la necesidad de crear personajes alternos a **Mario** y **Luigi**. El primero en aparecer fue **Wario** en el Game Boy y luego **Waluigi** en el Nintendo GameCube, ambos comparten similitudes físicas con los plomeros, pero no necesariamente son familiares. De hecho, no se ha establecido siquiera que **Wario** y **Waluigi** sean familiares. Sería interesante que Nintendo en próximas ediciones hablara más del pasado de estos villanos, que ya se han vuelto clásicos en nuestras consolas preferidas.
Los escenarios o niveles son completamente diferentes; es decir, se trata de una reinvención para Wii para **Donkey Kong Country Returns** de lo que hace años se viera para Super Nintendo o Game Boy Advance. Además, debes tomar en cuenta que el poder gráfico del Wii da oportunidad para crear fondos y niveles maravillosos, a diferencia de lo limitado del Game Boy Advance. Es realmente interesante lo que logró Retro Studios con esta franquicia, pues capturaron la esencia de lo que hiciera Rare hace años, dejando un videojuego que disfrutamos todos quienes somos fans del gorila de corbata roja.
Kirby ha tenido varios juegos para Nintendo DS, aún recordamos **Canvas Course**, en el que se demostraban las cualidades del portátil de doble pantalla y el uso de la pantalla táctil. Posteriormente, vimos **Squeak Squad** donde se regresaba al formato convencional de plataformas con el uso primario de los botones, en lugar de la prioridad de la pantalla táctil. Más adelante, siendo el último que ha presentado Nintendo, tenemos a **Kirby Super Star Ultra**, que era un *remake* de la versión de Super Nintendo con mejoras gráficas y novedades en *gameplay*. Todos muy buenos títulos que, seguramente, siguen causando gratos momentos de entrenamiento. Espero que pronto Nintendo nos siga sorprendiendo con las hazañas de este rosado personaje a quien también hemos visto en las épicas batallas de **Super Smash Bros**. Realmente, los títulos de **Pokémon** no están diseñados en tres dimensiones, sino que muestran una vista isométrica que simula profundidad (en el caso de los portátiles).

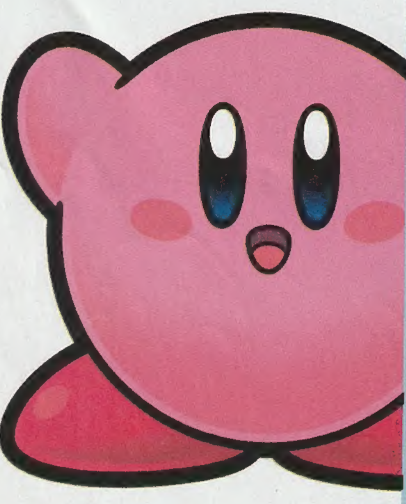
Partiendo de ello, no sería ningún problema una adaptación para el Nintendo 3DS, pues dicha consola puede resolver ese aspecto visual sin inconvenientes. Además, ahora sí podría darse el caso de crear una versión de **Pokémon** con verdadera tercera dimensión, como ocurre en los títulos de consola casera, incluso agregando los efectos tridimensionales de los que es capaz el 3DS. Es seguro que pronto veremos un juego de **Pokémon** para la nueva portátil de Nintendo, pero no creo que se trate de una adaptación de **Black** y **White**, sino de algo original y espectacular que seguramente nos tienen preparado. Espero que así sea.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va en estos ya 19 años de nuestra revista? Espero que la princesa te haya horneado un pastel de hongos, pero no comas mucho ya que podrías aplastar a alguien, ja, ja, ja. Bueno, aprovecho para hacerte algunas preguntas:
1.- Ya han pasado más de dos meses desde que salió **AAA Héroes del Ring**, y me gustaría que le dieran una revisada.
2.- También quisiera saber si podría comprar Wii Points en Estados Unidos para descargar juegos de la Consola Virtual aquí en México, o viceversa.
Ok, **Doctor Mario**, por ahora son estas dudas de tantas que quisiera que me despejaras. Salúdame a todo el *staff* de la revista.

Luis Garay
Vía correo electrónico

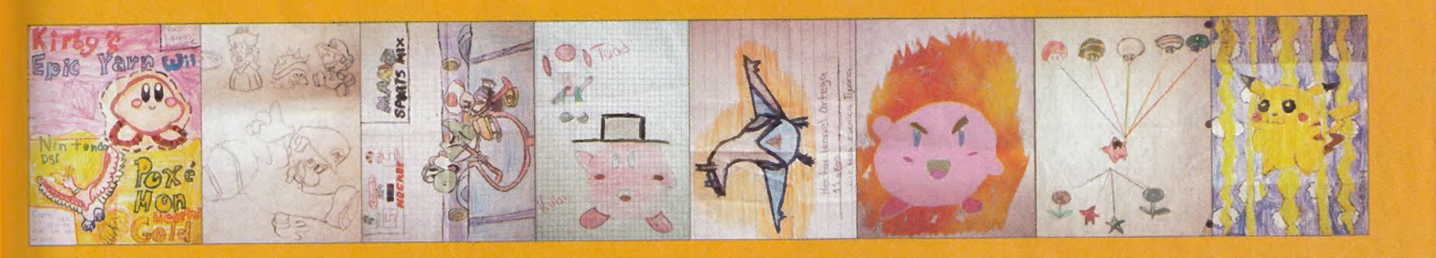
Me va muy bien aquí en Club Nintendo, mejor aún cuando leo sus cartas y redacto esta sección que ustedes han hecho posible desde hace tanto tiempo, así que les agradezco y espero que sigan escribiendo y leyendo la revista.
No hemos hablado del juego **AAA Héroes del Ring** en una revisión porque, por diversas circunstancias, el juego se ha retrasado. La nueva fecha quedó para el próximo marzo, así que ya estaremos comentándoles toda la información de la versión final de Wii en nuestras siguientes ediciones de Club Nintendo. **Héroes del Ring** se trata de un desarrollo hecho en México, y que en EU será distribuido por Konami; el juego presenta las hazañas de los gladiadores mexicanos de la AAA, que ya son íconos mundiales.
Los Nintendo Points, o mejor dicho las Wii Points Cards, son válidas en todos los territorios en donde el servicio esté disponible. Por lo que si compras una tarjeta en EU, puedes activarla en México sin problemas; es decir, manejan códigos universales que se activan y te dan los puntos definidos directamente en tu cuenta. Así que no te preocupes, puedes adquirir las tarjetas con toda tranquilidad para que puedas disfrutar de la gran cantidad de juegos para WiiWare, Nintendo DSi Ware o Consola Virtual de Wii.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Ya supiste que tus amigos **Donkey Kong** y **Diddy Kong** volvieron? Amo a esos tipos. Bueno, te quería preguntar lo siguiente:
1.- ¿Tienes alguna noticia sobre



© Nintendo

Kirby es uno de los consentidos de Nintendo, y sus recientes aventuras nos han entretenido bastante, como en **Kirby Epic Yarn**, que nos ofrece la misma emoción de juego, pero con un entorno gráfico único que luce de maravilla. Esperemos que pronto desarrollen una versión para el 3DS, sería interesante ver qué pueden hacer con esta franquicia y el poder del Nintendo 3DS.



algún nuevo juego de **Silent Hill**? Me encantó el juego **Silent Hill Shattered Memories**; es más, con unos amigos no dormimos tranquilos durante tres meses.
2.- ¿Se puede utilizar el accesorio Wii Zapper para el juego **Call of Duty Black Ops**?

Pablo Ignacio Saini
Vía correo electrónico

¡Hola, Pablo! Sí, de hecho el regreso de dichos personajes fue una de las grandes cartas para Nintendo a finales de 2010, e incluso en nuestro número anterior (enero) incluimos tips para que puedas completar el juego con mayor facilidad.
Concuerdo contigo, Pablo, **Silent Hill Shattered Memories** es uno de los grandes títulos de Wii. Su historia es tan impactante y envolvente, que una vez que lo termines, sin duda, lo volverás a jugar para descubrir sus diferentes finales. Además, era un juego interactivo que jugaba con tus respuestas y acciones, haciendo que cada vez tuvieras una experiencia diferente; interesante, ¿no? Ahora bien, ¿habrá secuela? A nosotros nos encantaría; sin embargo, Konami no ha comentado nada al respecto, así que nos mantendremos a la espera de nueva información.
Por supuesto que se puede jugar, de hecho, el Wii Zapper está diseñado para usarse como pistola en todos los juegos tipo *shooter*, por lo que puedes aprovecharla en éxitos como **GoldenEye**, **Call of Duty**, **Medal of Honor**, **Resident Evil Umbrella Chronicles** o **Darkside Chronicles** y muchos otros más, pues se trata de un accesorio que usa el Wiimote y Nunchuk para simular que usas una pistola, agregando realismo y precisión a tus aventuras.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo te encuentras? Obviamente, tengo unas preguntas:
1.- ¿Saldrá una versión del nuevo **Metroid** que tenga corregido el famoso *bug*?
2.- Se habla de que los juegos se encuentran en español, ¿esto es opcional? Además, esta opción ¿sólo cuenta en los subtítulos, o también afecta los diálogos? Ya que prefiero los juegos en inglés.
3.- ¿Todavía no hay noticias de un nuevo **F-Zero**?
4.- El *remake* de **Star Fox 64** que saldrá para Nintendo 3DS ¿tendrá más misiones, o únicamente las que poseía la versión anterior?

José Luis Cuevas (John Bonzo)
Vía correo electrónico



La premisa de **Plants vs. Zombies** no es nada del otro mundo; de hecho, polulan los juegos similares. Pero por alguna extraña razón este título es adictivo y te mantiene jugando, ya sea por su buena música, la variedad de plantas y objetivos, o simplemente porque muchas veces lo sencillo es lo más divertido, pues no te pone en una encrucijada con complejidades.

¡Cómo estás, José Luis! Aún no se sabe si Nintendo realizará una nueva producción de **Metroid Other M** con la corrección del *bug*; sin embargo, nosotros estaremos atentos para saber si se dan a conocer nuevas noticias que toquen el tema.
Incluir el español como idioma opcional en muchos de sus juegos es un gran paso que han tenido los desarrolladores; así, muchas personas más podrán disfrutar plenamente de sus juegos favoritos, sin importar fronteras de lenguajes. Esto es mucho más importante en títulos como los RPG o de estrategia, aventura, entre otros, donde la esencia del juego es descrita en texto.
Además, por ejemplo, Ubisoft incluye en numerosas ocasiones el español no sólo en texto, sino también en doblaje, siendo un punto extra para los fans. Claro, si los prefieres en inglés, puedes seleccionarlo para que disfrutes el idioma original; incluso, algunos títulos como **Dragon Ball**, por ejemplo, incluye el japonés para gusto de los fanáticos.
Seguimos a la espera de una postura oficial para **F-Zero**. Esperemos que se haga y ocurra en un corto plazo, pues ya se extrañan las carreras futuristas. Por último, **Star Fox** en Nintendo 3DS será, hasta donde se sabe, una adaptación fiel de la versión de Nintendo 64; claro, con las características de imagen tridimensional que sólo es posible a través del nuevo portátil. Sin embargo, no dudo de que incluyan algunas funciones nuevas para sorprendernos; en cuanto tengamos más información se las daremos inmediatamente para conocer si es un *port* exacto, o si agregaron misiones o modos de juego. Así que mantente pendiente de nuestras actualizaciones.

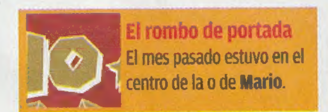
¡Hola, **Doctor Mario**! Antes que nada, quiero decirte que me gusta mucho tu revista, es realmente buena y la leo cada mes. Bueno, tengo unas cuantas preguntas que espero que puedan resolver lo antes posible:
1.- Hace poco en Internet encontré unas imágenes de un supuesto juego titulado **Kingdom Hearts Wii**, el cual estaría basado en los tres primeros juegos, pero juntos. ¿Es cierto?, y si lo es, ¿cuándo saldrá a la venta?
2.- También encontré que habrá una versión de **Plantas vs. Zombis DS** de la compañía **PopCap Games** supuestamente para enero de 2011. ¿Es cierto?
3.- Sobre el nuevo Nintendo 3DS. ¿Se podrán jugar los títulos de Nintendo DSi o Nintendo DS Lite en esta consola?
4.- ¿Para qué son los puertos USB atrás del Wii?
Bueno, espero que me puedan responder. Gracias

Miguel Cisneros Pérez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Miguel! Gracias por todos tus comentarios, la revista la hacemos (todos) con mucho gusto para que sea del agrado de nuestros queridos lectores. Por el momento, Square-Enix sólo trabaja entregas de **Kingdom Hearts** para los sistemas portátiles de Nintendo; no hay nada dicho para el Wii, por lo menos no por ahora. Si me entero de algo, créeme, lo publicaré en cada espacio de CN.
Así es, la compañía PopCap Games traerá para el DS su gran éxito **Plants VS. Zombies**, un juego sencillo que es por demás divertido, entretenido, y en el cual seguramente te pasarás horas y horas jugando. Se trata de defender tu base poniendo plantas que lanzarán semillas a una horda de zombis que se aproximan; de esta manera, armarás tu mejor estrategia para aguantar el feroz combate. Para la edición de NDS se incluirán numerosos acertijos, minijuegos y otras tantas bondades que lo harán especial. La fecha de estreno estaba pactada para enero pasado. Por supuesto que se podrán jugar los títulos normales de DS en el Nintendo 3DS, pues tiene retrocompatibilidad tal como ocurrió antes, cuando el DS tradicional podía reproducir los juegos de Game Boy Advance. De tal modo, por donde le veas, el próximo sistema portátil de Nintendo será el objeto de deseo para esta primavera.

Arte por correo:

Isabel Castro, La Paz, Baja California Sur.
Jesús David Cuevas, México, DF.
Eduardo Ramírez, Cd. Madero, Tamaulipas.
Roberto Castro, La Paz, Baja California Sur.
José Francisco Cuevas, México, DF.
Leonel Ortega, Ensenada, Baja California.
América Judith Cortés, México, DF.
Juan Manuel Santos, México, DF.



También puedes seguirnos en twitter @revistacn

CN Profile





Adam Malkovich



En este mes hablaremos de uno de los personajes que quizá no han tenido mucho crédito en la serie **Metroid**, pero que sin su valor y coraje **Samus** no hubiera podido lograr tantas hazañas como hasta ahora. Se trata de **Adam Malkovich**, quien podría describirse como el mentor y uno de los amigos más cercanos de la bella cazarrecompensas. Él era un líder nato quien, además, tenía bajo su cargo a los soldados de la Federación Galáctica que tuvieron acción en la Battle Ship, una estación espacial olvidada que es escenario principal de **Metroid: Other M**. Podría parecer de carácter fuerte, pero en general se trata de un tipo con agallas que no titubea al tomar decisiones, por duras que parezcan, como en el caso de la muerte de su hermano, **Ian**, al preferir no arriesgar a **Samus** en una misión de rescate perdida.

Lugar de origen **Desconocido**
Voz **Dave Elvin (Metroid: Other M)**
Posición **Comandante**
Afiliación **Federación Galáctica**

Se ha dejado ver en:

Metroid: Other M -Wii- (2010). Se le ha mencionado en las historias anteriores a los eventos de **Metroid Fusion**, e incluso en dicha aventura para Game Boy Advance (2002); su nombre se sugiere como apodo de la computadora con inteligencia artificial que da instrucciones a **Samus**. En ese mismo año apareció en el manga de **Metroid**, auxiliando a **Samus** en múltiples misiones.

Héroe galáctico

Siempre seguro de sus acciones, él transmite la energía necesaria para enfrentar hasta los momentos más difíciles en las batallas. En un principio, era pieza fundamental de la Federación Galáctica, ahí formó una estrecha relación, casi paternal, con **Samus**, siempre orillándola a esforzarse por ser la mejor y dar todo su potencial con su famosa frase: "Any objections, Lady?". Muchas veces sus puntos de vista chocaban, pero al final **Samus** se dio cuenta de que **Adam** tenía fijos sus objetivos y prioridades, mente fría y decidida para hacer frente a las múltiples situaciones de riesgo que requirieron de grandes sacrificios por el bien común.

Durante los eventos de **Metroid: Other M**, el comandante **Malkovich** se dirigió a investigar una operación clandestina de creación de metroids y armas biológicas, siendo allí el momento cumbre en el que formó su criterio, al decidir sacrificarse para explotar el Sector Cero. Ordenó a **Samus** que se alejara, pues ella sí tendría oportunidad de vencer a **Ridley**.

En **Metroid Fusion** se denota que la computadora que guía a la rubia cazarrecompensas fue alimentada con la mente de **Adam**. Esto es un momento nostálgico para ella, pues le recuerda a su gran amigo, que tiempo atrás daría su vida para que ella siguiera con su cruzada en contra de los metroids y de los piratas espaciales.

© 2010 Nintendo

el Chavo animado

Show en Vivo

Sábados y domingos de febrero 2011

Teatro Blanquita

Ciudad de México









Boletos en taquilla y al (55) 5325 9000
Mayores informes: (55) 5510 1581



®Roberto Gómez Bolaños©Derechos Reservados 2004-2011

EXTRA



Pelea por tu vida
Si eres de los que extrañan las Arcadias, tienes que descargar Fighter's History Dynamite.



Una pareja sin igual
El nuevo capítulo de Mario vs. Donkey Kong ya está disponible para Nintendo DS.

Nuevo reto en el horizonte de los entrenadores

La siguiente generación de **Pokémon** está cerca de llegar a América. Se ha confirmado que será el próximo seis de marzo cuando se encuentren disponibles (esta fecha puede variar dependiendo de la distribución de cada país) las versiones **White** y **Black** para Nintendo DS, que tienen como principal característica la presencia de las nuevas criaturas, **Reshiram** y **Zekrom**, ambos legendarios y de poder inimaginable.

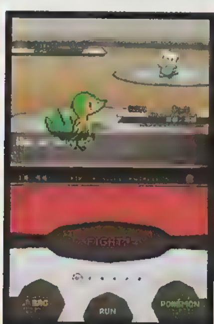
¿Con cuál de estos nuevos personajes iniciarás tu aventura?

Como ha sido toda una tradición, al inicio del juego podrás elegir de entre tres diferentes **Pokémon**. La elección es muy importante, ya que los que dejes atrás no podrás atraparlos de forma natural.

Pero no serán las únicas novedades, en total se agregarán 150 nuevos **Pokémon**, entre los que encontraremos a los tres iniciales, **Snivy**, **Oshawott** y **Tepig**, un simpático cerdito de fuego que desde ahora podemos anticipar que será uno de los favoritos de los entrenadores. Como ya es una tradición, podrás elegir si el protagonista de la aventura es hombre o mujer y darle un nombre para identificarte. Debemos decir que el aspecto que les han dado a los poketrainers para esta versión es más juvenil; han dejado atrás el *look* infantil que acompañó a la serie durante años.

Por sus gráficos renovados y profundo sistema de juego, **Pokémon Black** y **White** tienen todo para ser unos de los mejores juegos del año no sólo en la consola, sino también en general. Así que si aún no has ahorrado para esta obra, será mejor que vayas anotándolo en tu agenda, porque ya se acerca la fecha.







La pantalla táctil de la consola te permitirá tener bajo control tus ítems.

Viaja a toda velocidad por la tercera dimensión

Los juegos de carreras no podían quedar fuera del Nintendo 3DS. Para muestra, tenemos **Asphalt 3D**, título de Gameloft que nos permite ponernos al volante de verdaderos bólidos para competir en distintas carreras. Pero no creas que será sencillo, los torneos serán complicados, pues todos van a querer llegar primero a la meta y no se van a tocar el corazón para lograrlo. Así que en cuanto puedas, no lo dudes: ciérrale el paso a tus rivales, usa tus turbos; todo se vale, excepto perder.

Esta saga ya había aparecido antes en Nintendo DS, y a decir verdad fue un gran título, por lo que se espera que la secuela no se quede atrás. De momento no se ha dicho mucho de opciones multijugador local o en línea, pero estamos seguros de que las tendrá; sería un desperdicio correr solo por sus grandes circuitos. Aunque no hay fecha de salida, **Asphalt 3D** es probable que aparezca antes de la primera parte de 2011. Si eres amante de la velocidad, no lo dejes pasar.



Un paseo por la naturaleza

Marvelous Entertainment ya está preparando su arribo al futuro Nintendo 3DS mediante **Animal Resort**, un novedoso simulador al estilo **Harvest Moon** que aprovecha las ventajas de la consola para lograr ambientes enormes y realistas. En la historia del título has tenido la buena suerte de quedar al frente de un zoológico; la mala noticia es que mantenerlo funcionando no es nada complicado. Si una granja no lo era, imagínate lidiar con leones en lugar de borregos.

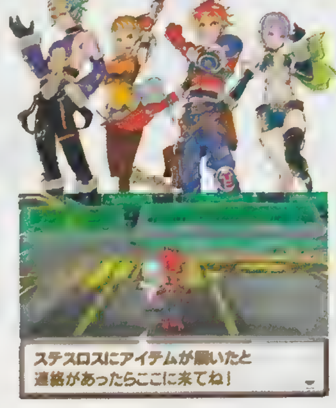


Tu reto será tener todo listo para que los visitantes disfruten del zoológico.

Visualmente está bien logrado, todos los modelos de los animales son impresionantes ya que no sólo se mantienen estáticos esperando su cuidado, sino que también interactúan contigo y con su entorno. Su único problema es que aún no tiene fecha de salida para América; de momento, sólo se espera que sea lanzado en territorio japonés, pero te mantendremos informado de todo lo que ocurra con él. Por lo pronto, disfruta de las imágenes, que te dan una buena idea de lo que te aguarda.

Las fantasías siempre nos mantienen vivos

Uno de los juegos más esperados para Nintendo DS es **Final Fantasy Legend III: Shadow or Light**, un *remake* del clásico de Game Boy que este año cumple 20 años de haber salido al mercado. Y qué mejor manera de celebrarlo que en la pantalla doble de la consola portátil de Nintendo. La historia es por demás interesante: tres valientes jóvenes son enviados al futuro para resolver los conflictos que vive la población de ese tiempo, pero no es tan simple como pensaban. Deberán viajar en tres líneas temporales distintas para cumplir con su objetivo. Todos los escenarios han sido creados de cero, por lo que te será imposible reconocerlos ahora que están completamente en 3D. Pareciera que es un título nuevo, justo como ocurriera con **Final Fantasy III** para esta misma consola, pero se nota de inmediato que tienen un mejor entendimiento del *hardware*, ya que las texturas son de lo mejor que hayamos visto.



El único punto malo para esta obra es que aún no se sabe cuándo aparecerá, ni en Japón; aunque por los adelantos no creemos que tarde demasiado. La única duda que tenemos es si estos *remakes* se van a mantener en la consola, o si darán el salto al Nintendo 3DS... ¿tú qué prefieres?





Como puedes ver en las imágenes, las pistas tendrán diferentes tipos de ambientes.

¡Gánate un juego para Wii!

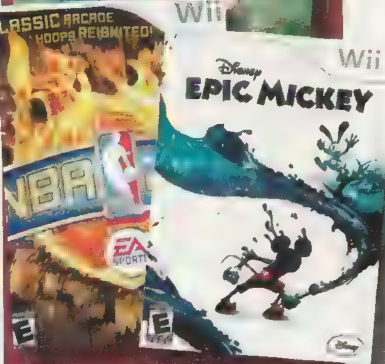
En Club Nintendo regalaremos tres videojuegos para Wii (**NBA JAM**, **PES 2011** y **Disney Epic Mickey**), y tú podrás ganarte uno de ellos. Lo único que debes hacer es enviarnos un correo electrónico (marcando en el Asunto el nombre del juego por el que quieras participar) con las respuestas correctas a la siguiente trivia y listo. Si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de nuevas aventuras en tu consola.

1.- Menciona tres juegos en donde haya salido **Mickey** para las consolas de Nintendo.

2.- ¿En qué año apareció el primer **NBA JAM** para Arcadia?

3.- ¿Cuáles son los equipos mexicanos que aparecen en la Copa Libertadores dentro de **PES 2011**?





Bases:

Mándanos un correo a promocionescn@clubnintendomx.com con el título del juego que desees (como asunto). Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas ganarán uno de los videojuegos. Se aceptarán correos del 7 al 11 de febrero de 2011 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF, y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 14 de febrero de 2011 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer una identificación en original y fotocopia la revista Club Nintendo de febrero. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Log@in

@tono_rodriguez

Lo mejor de que corran los meses es que los lanzamientos comienzan a llegar tanto para los juegos como para las consolas. Checa los títulos que saldrán este mes, así como la próxima llegada del Nintendo 3DS (cada vez más cerca). ¡Iniciemos una edición más del Lognin! Comentario a: lognin@clubnintendomx.com

Recomendación del mes para Wii

No hay fecha que no llegue ni plazo que no se cumpla. Creo que así va el dicho, ¿no? Bueno, pues lo que anunciamos en su momento en nuestra portada de la E3 de 2010 ya es un hecho. **Mario Sports Mix** llega a nuestro Wii para entretenernos y divertirnos con el estilo deportivo que caracteriza a Nintendo: acción al extremo. Si quieres pasar un buen rato con los cuates o ¿porqué no?, solo, lánzate por este título que abre 2011 para Nintendo. No te arrepentirás. Ya lo sabes, **Mario** y sus amigos están listos para encender la duela. Más información, visita: http://mariosportsmix.nintendo.com/



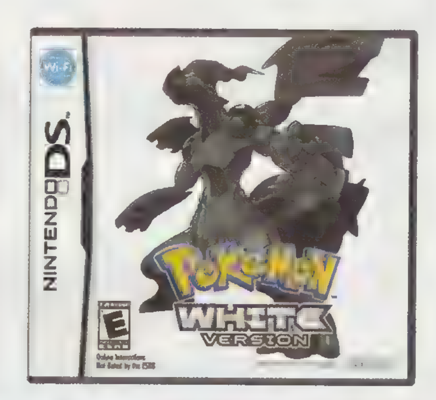
Cuatro deportes son los incluidos en este juego.



En un mes estarán listas en América las versiones Black y White de Pokémon para NDS

Si eres fan de la Fiebre Amarilla, lo debes saber perfectamente. Estamos a unas semanas de la llegada de dos nuevos juegos para la portátil de Nintendo. Sé que ha sido larga la espera, pero así se disfruta más un lanzamiento. El 6 de marzo será el día en que podremos explorar nuevas regiones y atestiguar la llegada de más criaturas que se unen a la ya larga lista. Recuerda que cada juego tiene la opción exclusiva de capturar a criaturas; en el caso de la versión negra, sólo podrás obtener al legendario **Pokémon Reshiram**, y para la versión blanca, el legendario **Pokémon** que obtendrás será **Zekrom**. Un punto a destacar de estas nuevas entregas es que, por primera vez en la serie, las estaciones cambiarán dentro del juego; esto hará que ciertos **Pokémon** aparezcan más frecuentemente, dependiendo de la temporada.





Nintendo impone récords de ventas en 2010 en Estados Unidos

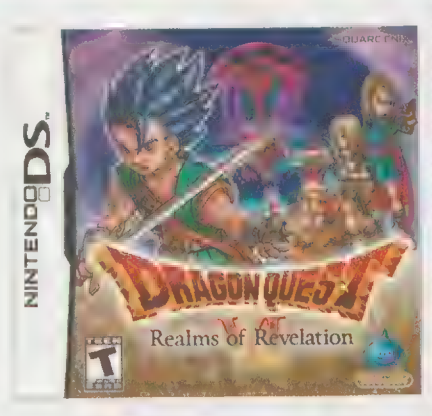
Mediante un comunicado de prensa, la compañía anunció que las ventas totales del Wii desde su lanzamiento han superado las 37 millones de unidades. Por su parte, Nintendo DS (toda la gama de consolas) ha sobrepasado la cantidad de 47 millones de sistemas vendidos, lo que hace a esta consola la más vendida en la historia de este país. Esos números son exclusivos de EU, así que ya podemos imaginar la suma de todo el mundo.

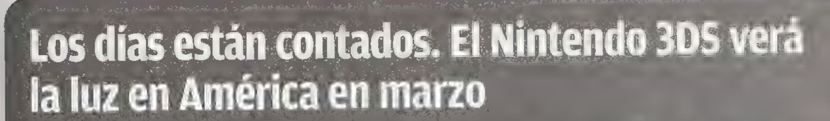


El nuevo Wii Remote Plus está disponible en estos colores.

Dragon Quest VI: Realms of Revelation llegará el 14 de febrero. ¿Qué tal de regalo para festejar?

En su momento fue una exclusiva de Japón, ahora ya no. El Nintendo DS es el sistema que albergará esta nueva aventura de Square Enix, que presenta una sustancial mejora en los gráficos (respecto de su anterior versión) y más de 15 personajes a escoger. Horas y horas nos esperan en el desarrollo de la historia en el modo RPG del juego, del cual podemos decir que tiene aspectos interesantes a destacar, como la opción de cambio de personajes y la de permitir a los monstruos unirse a la partida. El progreso del juego nos irá permitiendo desbloquear los elementos necesarios para continuar la batalla contra el malvado **Murdaw**. Este título fue lanzado en 1995 para el Super Famicom (SNES en América) en Japón. Te recomiendo que le des una buena leída a nuestra revisión que preparamos páginas adelante, así sabrás si es un título llamativo para tu gusto.





Los días están contados. El Nintendo 3DS verá la luz en América en marzo

¿Recuerdas cuando se anunció el sistema durante la pasada E3? En ese momento todos nos preguntamos cuándo iría a salir. [illegible] Pues bien, ya sólo es un mes el que falta para el lanzamiento. Así que nos estamos preparando, y a propósito te hago un recordatorio de los títulos que estarán disponibles a la par que la consola el día de su salida. Son muy buenos títulos, pero lo mejor de todo es que hay mucho más en camino; será un año bastante bueno en lanzamientos para el N3DS. ¡Sigue marcando los días en el calendario!



¿Cuál de estos títulos se perfila para ser tu elección de lanzamiento?

Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS - Nintendo
Nintendogs + Cats - Nintendo
Pilotwings Resort - Nintendo
Pro Baseball Spirits - Konami
Professor Layton and the Mask of Miracle - Level 5
Ridge Racer 3D - Namco Bandai
Samurai Warriors Chronicle - Tecmo Koei
Steel Diver - Nintendo
Super Monkey Ball - Sega
Super Street Fighter IV: 3D Edition - Capcom

¡Extra, Extra! Sale Tiger Woods de la portada

Electronic Arts anunció que **Tiger Woods PGA Tour 12** está en desarrollo. Eso no es noticia, el juego se publica cada año y es bien vendido. Lo que sí es noticia es que su estrella ya no aparecerá en la portada del juego, sólo se nombrará. Parece que los problemas del Tigre ya le pasaron factura; hace un año supusimos que tal vez EA cambiaría su estrategia, pero no fue así, su entrega 11 salió con él en portada. Veremos si este gran deportista retoma su lugar de privilegio en el circuito del golf y en el de los patrocinios (que mucho le han dejado). Seguramente, el juego será muy bueno; en Wii ha sido un éxito por el tipo de control. Estaremos pendientes del lanzamiento.



LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos. Pueden ser distintos, no importa que sean de una consola antigua, como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

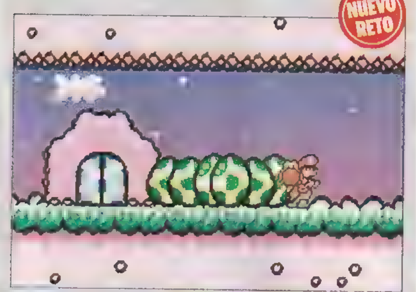
Nada mejor para iniciar este segundo mes del año que con buenos retos, ¿no crees? Vamos a mostrar algunos de los que nos han hecho llegar para que lo tomes como una motivación por si deseas superarlos, aunque no necesariamente debe ser así. Puedes mandarnos algunos nuevos del juego que gustes, lo importante es que no te quedes sin mostrar al mundo lo bueno que puedes ser en tus títulos favoritos.

Super Mario Advance 3: Yoshi´s Island

Game Boy Advance

Éste es uno de esos retos en los que, además de habilidad, necesitas pensar muy bien cómo lo conseguirás, desde el nivel hasta estrategia. Lo ha propuesto Gabriel Pantoja Cárdenas, y consiste en lograr que **Yoshi** tenga los seis huevos gigantes que puede cargar, ¿cómo hacerlo? Tienes dos meses para descubrirlo antes de que revelemos el secreto de Gabriel. ¡Suerte!

NUEVO RETO

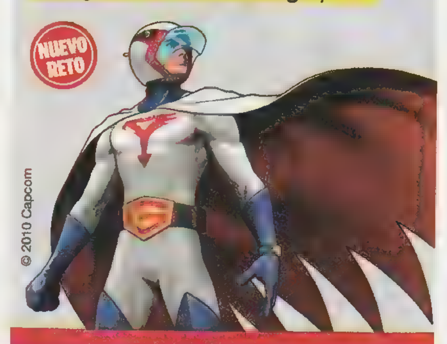


Tatsunoko vs Capcom

Wii

Juan Manuel Hernández nos deja otra buena marca para uno de los retos más populares que hemos tenido en los últimos meses. Nos referimos al del *survival* de **Tatsunoko vs Capcom** para Wii, donde ha conseguido eliminar a 63 enemigos, esto con **Ken the Eagle** y **Zero**.

NUEVO RETO



© 2010 Capcom

Super Smash Bros. Brawl

Wii

Ahora toca el turno a Arturo Cova, quien nos propone varios retos para este juegazo de Wii, en el que debes superar las marcas que ha logrado en los siguientes eventos. Evento 1 Two Trouble Kings: 0:27:85, Evento 3 Pink Ball Repulsion: 0:10:38. Evento 9 The Monster Beneath, completado venciendo a **Donkey Kong** Gigante. La verdad, son grandes tiempos que si deseas desbancar, tendrás que aplicarte a fondo.

NUEVO RETO

Metroid Other M

Wii

Desde Torreón, Coahuila, Miguel Ángel Romero Juárez nos manda un reto de velocidad, ya que ha logrado completar la más nueva aventura de **Samus** en tan sólo 4:16:10, pero lo más impresionante es que fue en nivel Hard. Si quieres superarlo, tendrás que practicar demasiado, pues Miguel promete vencerlo y agregar la modalidad normal a su historial.

NUEVO RETO



© 2010 Nintendo

Animal Crossing City Folk
Super Smash Bros. Brawl

Wii

Para terminar con broche de oro, te dejamos con unas increíbles fotos que tomó nuestro amigo Jorge Luis Rodríguez Quiroz en **Super Smash Bros.** y **Animal Crossing**, para Wii. Se nota el gran talento que tiene para captar la magia de cada momento. ¡Disfrútalas!











TEXTEA 31111

CLUB NINTENDO

Imágenes y Tonos

Servicios sólo para México



Envía CT FOTO + " Clave" al 31111

Ej: CT FOTO C882 al 31111

Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído

Tu celular debe tener WAP configurado





C877



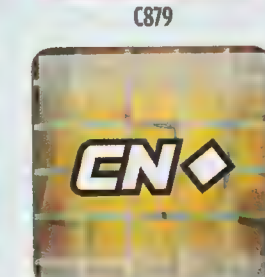
C878

C879

C880



C881



C882


C883



C884



C885



Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular

Envía CT TONO + " CLAVE" al 81111

Ej: CT TONO HEAVY al 81111

Precio por tono real: $23.20

Tu celular debe tener WAP configurado

TONO	CLAVE
Cooler than me/ Mike Posner	COOLER
Not myself tonight/ Christina Aguilera	NOTMYSELF
Heavy cross/ Gossip	HEAVY
We no speak americano/ Yolanda Be cool and DCP	AMERICANO
Dj got us fallin in love /Pitbull ft. Usher	GOTUS
Somos aire/Motel	AIRE
Somebody to love/ Glee	TOLOVE
Take it off/Ke$ha	TAKEITOFF
Besame/Camila	BESAME
Prohibido quererme/OV7	PROHIBIDO
Adelante Corazon/Maria José	ADELANTE2
Estuve a punto de/Miguel Bosé	APUNTO

Se prohibe la reproducción total o parcial ... y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com ... Atención a Clientes: D.F. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333

esmas móvil

¡LLÉVATE DE REGALO al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

APP DE REGALO



Termómetro del amor

¡Descubre si están hechos el uno para el otro!

clave AMOR

Este producto es sólo para diversión



EL FINAL

¿Quieres saber cuánto tiempo te queda de vida?

clave FINAL



PEDOMATIC

¡CONVIERTE TU CELULAR EN UNA MÁQUINA DE GASES! CON EL ORIGINAL PEDOMATIC HARÁS LAS MEJORES BROMAS

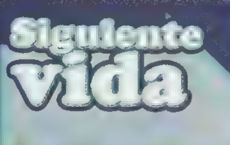
clave GAS

Galletas de la suerte

LAS GALLETAS DE LA SUERTE TE DAN UNA PIZCA DE FILOSOFÍA ORIENTAL. ¡ILUMINA TUS DÍAS!

¡Recibirás un regalo!

clave GALLETA



Siguiente vida

Descarga esta aplicación y el oráculo te dirá cómo será tu forma de vida en el siguiente nivel.



clave VIDA

Este producto es sólo para diversión.

Envía CN APP + "CLAVE" al 42222 Ejemplo: CN APP ESPIA



Lo de hoy es twittear, aplícate y hazlo con tus amigos y los famosos desde tu celular. ¡No te quedes atrás!

clave TWIT

Este producto es sólo para diversión



¡Descubre lo que tus amigos y pareja están haciendo! Espíalos desde donde quieras. ¡Te vas a sorprender!



clave ESPIA

Este producto es sólo para diversión



¡Una vez que empieces a jugar, no podrás parar! ¡Diversión garantizada!

clave BOTES

Este producto es sólo para diversión

JUEGOS DE REGALO

















SCOOBY | NEUTRON | MUMU | TOM | SPACE | DIBUJO | BEN | TOPO

SU30



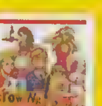














EMERGENCIA | JEWEL | CHICAS | AGE | AIR | PAINS | LOVETRIS | MOSQUETEROS

BETTY

Acompaña a Betty cuya doble vida la lleva a través de aventuras en el espacio. Cuando la galaxia llama ella se transforma en ¡Betty Atómica, Guardiana Galáctica y Defensora del Cosmos!

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO BETTY

DEPORTES

Compite en 10 deportes diferentes en este mega-paquete de juegos de verano favoritos. Juégalos por separado o compite en todos para ganar el desafío deportivo definitivo.





Servicio a clientes 01800 700 3333. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

By esmas móvil

Servicios sólo para México

DE REGALO

WALLPAPERS

Envía CN FOTO + "CLAVE" al

42222

Ejemplo: CN FOTO POCOYO19


POCOYO19


POCOYO21


POCOYO23


POCOYO25


POCOYO27


POCOYO29


POCOYO1


POCOYO3


POCOYO5


POCOYO7


POCOYO9


POCOYO11

ANIMACIONES

DE REGALO


VOLVER1

VOLVER8


VOLVER11




TRIUNFO5



TERESA13


CUANDO5


TERESA16


TRIUNFO1

CUANDO1

Envía CN ANIM + "CLAVE" al

42222

Ejemplo: CN ANIM VOLVER11

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS

Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

ROCKY

ALIEN

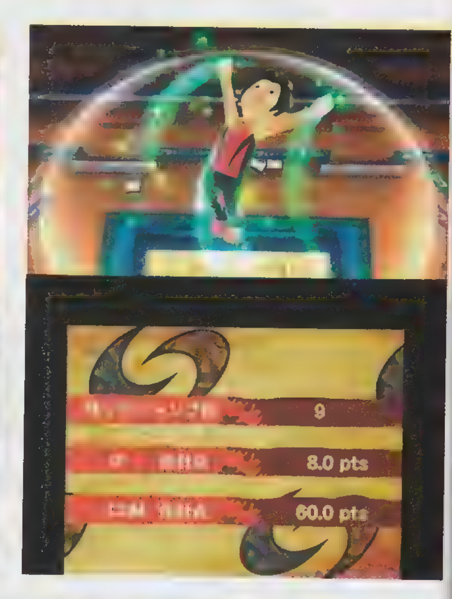
Envía CN FOTO + "clave"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN







Deca Sports 3D

Hudson Soft / N3DS



La verdadera competencia está por comenzar

Seamos honestos, cuando apareció el primer **Deca Sports** para Wii lo veíamos como un clon de **Wii Sports**, pero luego de conocerlo más a fondo nos dimos cuenta de que es una extraordinaria propuesta para cualquier tipo de jugador, incluso para quienes no están acostumbrados a los títulos casuales, o no tan complejos. Ha tenido un éxito tal que hace poco vimos una versión para Nintendo DS y próximamente debutará en el N3DS, entrega de la cual te hablaremos un poco.

Hudson desea aprovechar el poder de la consola para brindarnos una mejor experiencia, que vaya más allá de la sensación 3D que ya será una obligación en el desarrollo, por lo que han hecho una recopilación de actividades verdaderamente divertidas, como lo son tenis, futbol, gimnasia, boliche, basquetbol y otros no tan comunes, como el sumo.

Si eres nuevo en la serie, te podemos decir que aquí no se trata de actividades aisladas que debes seleccionar para pasar el rato, sino que son auténticos torneos en los que participas con tu equipo, el cual creas en todo sentido, desde el nombre, logotipo, estilo del uniforme, etc., todo para que puedas sentirte identificado con él y cada encuentro lo disputes a tope, como si realmente estuvieras participando en la vida real.

Tal vez por las características del título puedas pensar que se trata de un concepto simple, pero no es así. Su reto es enorme, además de que siempre saca provecho de la interfaz del sistema, así que si en Wii nos dejó sorprendidos, seguramente ahora en Nintendo 3DS será toda una evolución. Como ha ocurrido en entregas pasadas, no todos los deportes que se han incluido son populares, algunos son sumamente raros, pero eso no es pretexto para no competir.

Las características de tus personajes también son importantes, tienes que poner atención a ellas antes de decidir quién será el que dispute la partida. Por ejemplo, en futbol no pondrías a alguien pesado; en cambio, en el sumo deberás mandar a la batalla a tu elemento más fuerte. Todo es cuestión de estrategia, así que cuando estés creando tu escuadra, reúne elementos de todo tipo.

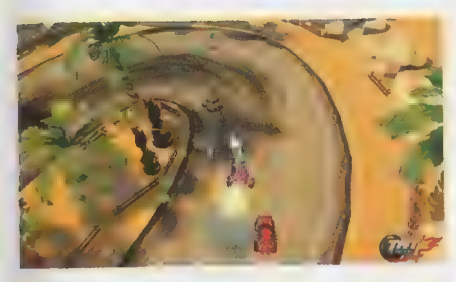
Deca Sports 3DS llegará próximamente a la nueva consola de Nintendo, lo que demostrará que la creatividad siempre ha sido su estandarte, lejos de gráficos o bandas musicales con artistas famosos. Por lo tanto, vale mucho la pena que no le perdamos la huella, sobre todo para saber de qué otra forma sacar provecho a la conectividad de la plataforma, que de ninguna manera puede quedar fuera.

En Japón existen juegos totalmente basados en el sumo. Será interesante disfrutar dicho deporte en esta nueva entrega.

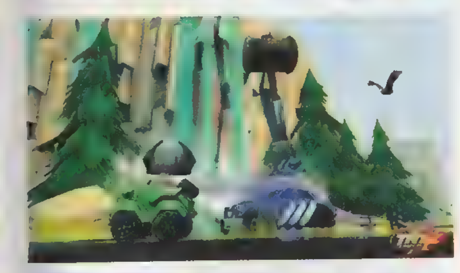


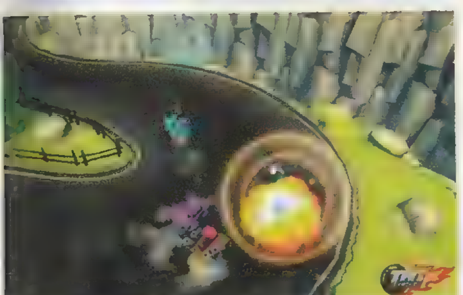












TNT Racers

Keen Games / WiiWare

No te toques el corazón, en esta carrera sólo cuenta ganar

Hemos visto aparecer cualquier cantidad de juegos de carreras cada año en todos los formatos, pero son muy pocos los que de verdad intentan proponer un nuevo estilo. Justo eso hace **TNT Racers**, para WiiWare, que seguramente al momento de leer esta nota ya estará disponible para que puedas disfrutarlo en tu consola en compañía de los amigos.

Si piensas que aquí vas a correr con el único objetivo de cuidar que no te rebasen tus competidores, estás equivocado. El concepto es similar a **Mario Kart**, vas a usar ítems para demorarlos, pero no será controlando un *gokart*, sino enormes camionetas que puedes alterar a tu gusto ya sea poniéndoles campos de fuerza o cañones láser o de cohetes. Todo dependerá de cómo deseas competir y de cómo se desarrolle la carrera.

Podrás elegir diferentes circuitos, cada uno con peligros distintos, desde lava, nieve, arena, en fin. Los programadores han diseñado terrenos importantes llenos de obstáculos, pero también con demasiados atajos, algunos muy evidentes como puentes o túneles; otros se encuentran escondidos esperando que alguien choque o dispare para descubrirlos.

Además del modo para un jugador, se ha agregado otro para cuatro, ya sea en modo *online* o local. Este, sin duda, es la mejor opción para competir, ya que a diferencia del *CPU* aquí nadie pensará dos veces en usar sus armas; situación que eleva bastante la estrategia que debes usar. Vas a pasar horas jugando, pues resulta muy adictivo.

Como todo título que ofrezca un *multiplayer*, la situaciones graciosas no se van a hacer esperar, desde carambolas hasta auténticos combos de accidentes contra un competidor en especial. Todo esto te obliga a estar completamente concentrado debido a que al igual que ocurre en otros juegos del estilo, aunque vayas en primer lugar gran parte de la carrera, no te garantiza que mantendrás esa ubicación al concluir; puedes perderla segundos antes de cruzar la meta. Así que no te confíes ni pierdas las esperanzas; si estás en cuarto lugar, siempre podrás recuperarte si no pieres la concentración.

TNT Racers nos deja claro que WiiWare es más que un medio para crear juegos cortos, es un portal para demostrar que las buenas ideas siguen ahí, que sólo es necesario un poco de apoyo para que salgan adelante. Una vez que descargues este título en tu consola te va a costar trabajo dejarlo, no sólo por las competencias, sino también porque tiene infinidad de secretos por descubrir, lo que te mantiene pegado al control hasta obtenerlo todo. Definitivamente, en estos días en los que deseas aprovechar cada uno de los Nintendo Points que tienes, es una opción excelente; se volverá un infaltable en tus reuniones.

Gracias a lo completo de sus opciones y mecánica de juego, esta obra bien podría parecer que está desarrollada en forma tradicional. Pero no es así, se trata de una de las mejores descargas que tendrá WiiWare.





© 2011 Keen Games





Lo importante para sobrevivir en esta aventura será analizar las rutinas que tienen los enemigos, sobre todo cuando te atacan en grupo. Una pequeña distracción puede meterte en serios problemas, así que camina con cuidado, principalmente en niveles avanzados.







Enclave: Shadows of Twilight

Cada reto puede representar una oportunidad para mejorar. Tú decides

Este ha sido uno de los anuncios más sorpresivos que se han hecho para Wii debido a que ha tenido una larga trayectoria en otros sistemas, como lo es la PC, donde ha cosechado buenas críticas. Por esa razón su arribo a Wii ha causado gran expectación, que por fortuna parece que será correspondida con un concepto bastante interesante, ya que estamos ante un RPG poco común que se aleja de los patrones definidos para evitar la monotonía, que es como todos sabemos uno de los grandes males de este género.

Podrás elegir entre varios tipos de guerreros o magos, pero lo verdaderamente importante aquí es el *gameplay*, ya que estará totalmente enfocado en la acción y exploración con algunos elementos RPG. De ese modo, no vas a perder tiempo en batallas con criaturas extrañas para subir de nivel, todo será en tiempo real, lo que permite una mejor adaptación a los eventos que enfrentarás, sin complicaciones de comandos o rutinas específicas. Aquí todo lo planeas a tu antojo.

El comportamiento de los enemigos merece mención especial. Serán sumamente agresivos, pero no con esto quiere decir que serán presa fácil al lanzarse sin más al ataque; no, si ven una columna se ocultarán para dañarte por sorpresa mientras otro grupo lo hará directamente. Así que si crees que sería de esos juegos en los que sólo tienes que presionar un botón todo el escenario, te espera un reto como pocas veces has enfrentado, parecido a **Tales of Symphonya**.

Para que puedas planear mejor tus estrategias, en pantalla siempre tendrás indicadores tanto de tu energía como la de los enemigos. De este modo, sabrás qué tanto debes esforzarte o, bien, tomar tus precauciones y escapar, sin mencionar una brújula que te indicará todo el tiempo hacia dónde debes ir.

Visualmente es, en una palabra, espectacular, desde el diseño de los personajes hasta los escenarios, todo perfectamente diseñado. Pero insistimos, lo relevante es la mecánica de juego, que te mantiene siempre enfocado en tus objetivos; no puedes parpadear ni un segundo, o serás eliminado. Esta versión de **Enclave** para Wii es una obra que tiene potencial para que sea un clásico; veremos si esto se vuelve una realidad en los próximos meses.

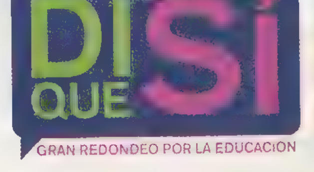
ANTAD

UNETE


Fundación
Televisa


Nacional Monte de Piedad


DI QUE SÍ AL GRAN REDONDEO
POR LA EDUCACIÓN
www.diquesialredondeo.mx • Vigencia del 15 de Enero al 15 de Marzo de 2011


DI QUE SÍ
GRAN REDONDEO POR LA EDUCACIÓN

Estamos tan sólo en el segundo mes del año y las sorpresas para las consolas de Nintendo en cuanto a descargas no dejan de aparecer. Cada vez los desarrolladores se dan más cuenta de la importancia de este medio y realizan trabajos muy completos, como los que les vamos a presentar en esta ocasión, que sin duda representan una opción perfecta para regalar a un amigo en este mes de la amistad. Así que no lo dudes ni un segundo, aquí hay propuestas para todos los gustos.

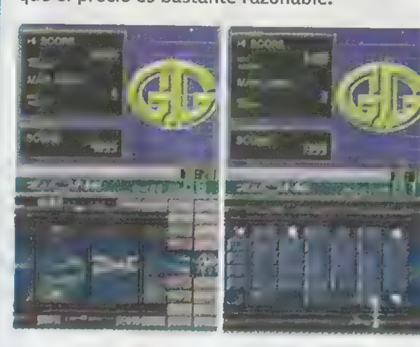
DSiWare

G.G Series Z-One

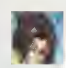


Nintendo Points: **200 /**
Compañía: Genterprise Inc.

Si eres fan de los *shooter*, estás de suerte, este juego es una experiencia muy interesante donde no toda la pantalla está libre. Cada una de las misiones tiene caminos predeterminados, en algunos casos muy pequeños, por los que debes pasar siempre activando el cañón de tu nave, que, por cierto, puedes disparar hacia los lados, no sólo hacia delante, lo que aumenta el reto de esta obra. Te aseguramos que quedarás satisfecho si lo descargas, sin mencionar que el precio es bastante razonable.



Cosmo Fighters



Nintendo Points: **500 /** Compañía: AbyLight

Cosmo Fighters es una gran opción si llevas tiempo deseando un título de pelea para Nintendo DS al estilo **Smash Bros**. Podrán participar hasta cuatro personas de manera simultánea, pero lo mejor es que no necesitas que todos tus amigos tengan el juego, con una sola persona que lo haya bajado bastará para pasar horas de diversión. Toda la acción se mostrará en la pantalla superior, mientras que en la inferior podrás apreciar la energía que le queda a cada participante; de este modo, puedes improvisar de mejor forma.



DodoGo! Challenge

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Aksys Games**

Todos sabemos que hay especies en peligro de extinción en el planeta y otras que por desgracia ya no se encuentran con nosotros, como los pájaros dodo. Sin embargo, gracias a este juego esta peculiar especie tendrá otra oportunidad. Con el *Sytlus* del sistema debes ayudar a los huevos de estas simpáticas criaturas a llegar a un lugar seguro de depredadores. Para ello, deberás derribar, raspar y eliminar todo tipo de obstáculos. El concepto es simple, pero igual que **Save the Turtles** te conquistará.





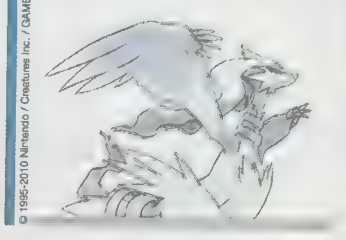
Canal Nintendo

En este canal para Wii podemos pasar todo un día viendo videos, estadísticas y recomendaciones. Por lo tanto, y como ya es costumbre, te traemos lo más novedoso que podrás encontrar, videos que por nada del mundo deberás perderte. Si no tienes este canal, no sabemos qué estás esperando. ¡Descárgalo gratuitamente!

Pokémon Black and White

Trailer

La nueva generación de **Pokémon** llegará en marzo para el Nintendo DS con más de 150 nuevas criaturas, ¿aún no sabes cuál elegir? Este video te puede ayudar con esa difícil decisión, no lo dejes pasar.



© 1995-2010 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Super Mario Bros. 25 aniversario

Entrevista a Shigeru Miyamoto

El más grande genio que haya visto la industria del entretenimiento nos da su opinión del fenómeno que comenzó hace dos décadas y media en el NES; si eres fan de Nintendo, tienes que verla.



© 2010 Nintendo

Lost in Shadow

Info video

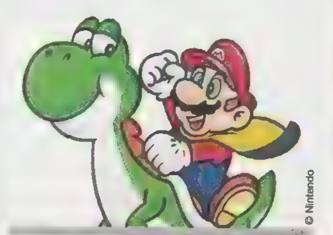
Desde su salida no ha hecho otra cosa más que generar buenos comentarios. Si quieres saber más de su peculiar modo de juego, te recomendamos que cheques este divertido video con información básica de la aventura.



Super Mario World

Super Play Movie

Podrán pasar los años, pero los títulos de **Mario** siempre nos seguirán sorprendiendo. Si no nos crees, sólo mira este video para que conozcas los más grandes secretos y jugadas que han estado esperando por ti.



© Nintendo

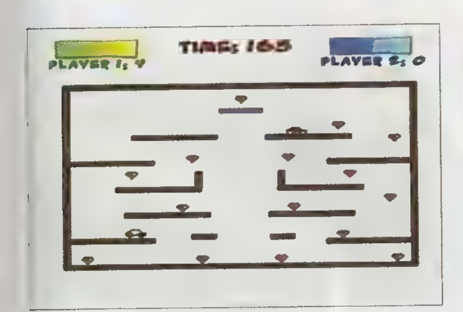
WiiWare

JellyCar 2



Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Disney Interactive**

A simple vista pareciera un juego infantil para que los pequeños coloreen algunos escenarios, como si fuera un libro en blanco y negro, pero no es así. **JellyCar** 2 es sumamente adictivo, se trata de un *puzzle* bastante original donde debemos dirigir un pequeño auto a través de varios peligros, como son abismos, pelotas gigantes, plataformas que caen, en fin, el reto nunca terminará. Pero lo mejor de todo es que tienes varias opciones que incrementan el *replay value* del título, desde crear tu propio escenario, todo con ayuda del Wiimote, o bien cooperar con un amigo para terminar las misiones. Por donde lo mires, es una gran oferta que disfrutarás en grande.



Chick chick BOOM



Nintendo Points: **800 /** Compañía: **tons of bits**

Este juego es uno de esos que con pocas pretensiones termina convirtiéndose en toda una adicción. El objetivo es eliminar a unos pollos que se encuentran en graneros; para ello, tendrás gran variedad de armas, las cuales podrás arrojar adonde se encuentran gracias al puntero del Wiimote. Pero no creas que con seleccionar una granada todo el trabajo estará hecho; no, para que tenga el mejor resultado deberás seguir una secuencia de puntos en un tiempo determinado. Si lo haces bien, habrá pollo rostizado; si fallas, tendrás que pensar en otra forma de encargarte de ellos. Gráficamente no esperes ninguna revelación, de hecho todos los escenarios son muy sencillos, pero se compensa con el grado de adicción que genera.



Around the World



Nintendo Points: **500 /** Compañía: **WizarBox**

Si has obtenido buenas notas en tus clases de geografía, éste es el momento de presumirlas, ya que **Around the World** pondrá a prueba tus conocimientos sobre dicha materia. En este título podrán participar hasta cuatro personas en divertidas trivias y cálculos sobre todos los países del mundo. En un principio parece sencillo, pero conforme avanza te darás cuenta de que no es tan fácil ubicar pequeños países en el mapa. Si no te sientes seguro de tus habilidades, puedes practicar en solitario, para después sorprender a tus amigos. Pero eso sí, no te recomendamos jugarlo de manera individual todo el tiempo, se vuelve muy aburrido debido a la nula competencia; pero con cuatro jugadores podrás desvelarte sin problemas.



Inkub



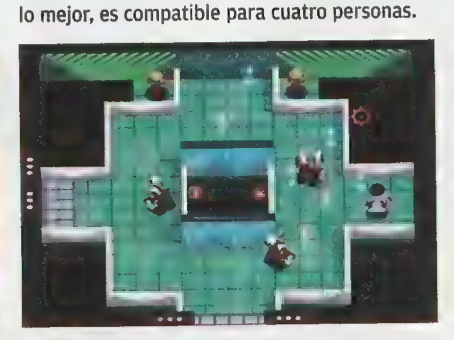
Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Cosmonaut Games**

Tu deber en este juego será proteger una incubadora espacial, pero no como estamos acostumbrados; es decir, no será un FPS o un título de acción, sino por medio de un *puzzle* muy divertido. En pantalla verás diversos laberintos con enemigos y peligros acercándose al centro de tu incubadora; tu deber será lanzar armas y obstáculos para detenerlos. Al inicio resulta muy sencillo, un par de movimientos y todos los enemigos estarán fuera, pero conforme avances necesitarás usar tu inteligencia para aprovechar todos los ítems. El único punto negativo de este juego es que no tiene un modo para dos o más jugadores; todo lo tienes que hacer solo, lo cual te puede cansar un poco después de unas horas de acción sin otro tipo de retos.

Frobot

Nintendo Points: **1000 /**
Compañía: **Fugazo**

El héroe de esta historia es **Frobot**, un robot con peinado afro al que le han secuestrado cinco novias. Tendrás que rescatarlas, aunque eso sí, no será nada sencillo: innumerables peligros lo estarán esperando en cada rincón. Los niveles serán de vista superior, esto permite que puedas apreciar todos los detalles, lo que resulta vital para que completes los acertijos, en los que tendrás que derrumbar muros o activar switchs, todo gracias al puntero del Wiimote, que entre otras cosas te permite controlar la dirección de tus disparos. Es de los juegos más caros que podrás encontrar para la consola, pero, créenos, cada punto que gastas está muy bien aprovechado. Pasarás horas de diversión, y lo mejor, es compatible para cuatro personas.



Lilt Line



Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Gaijin Games**

Dentro de todos los juegos musicales que hay en el mercado, no exageramos al decir que de los más innovadores los hemos visto en WiiWare. Y para muestra, qué mejor que **Lilt Line**, donde debemos llevar el ritmo de varias melodías tipo *dance* por medio de una línea en la pantalla, la cual tenemos que llevar a buen término en cada *stage*. No es un juego fácil de dominar, sobre todo por los escenarios psicodélicos que muchas veces te distraen, pero una vez que logras comprenderlo, lo complicado será dejarlo. Este puede ser el nuevo camino a seguir para el género, pero por lo pronto representa un verdadero descanso y un tanque de oxígeno, si ya tienes mucho tiempo jugando **Guitar Hero**, **Rock Band** o similares.





Escapar de los problemas nunca es bueno

Earth Seeker

Crafts & Meister / Wii

De todos los juegos que se estrenan este inicio de año, **Earth Seeker** es quizá del que menos esperábamos. Pero la realidad es que ha sido una grata revelación en el catálogo de Wii, ya que fuera de que pertenece al género RPG, no intenta copiar las mecánicas de otras grandes obras, como **Final Fantasy**, por ejemplo, lo que le permite forjarse una imagen. Pero, bueno, antes de entrar en cuestiones jugables, veamos algo de la historia que han preparado en Crafts & Meister.

El argumento nos sitúa en un futuro apocalíptico: la Tierra está a punto de ser destruida por lo que, en un intento desesperado por preservar la especie humana, se colocan todos los tesoros del planeta en naves espaciales para que puedan ser aprovechados por nuevas generaciones en algún lugar más seguro. Desafortunadamente, no todo sale bien y la nave se impacta en un planeta desconocido. Pero con el paso de los años, mil para ser exactos, la nave logra recrear el ambiente para que sea parecido al que alguna vez se tuvo en la Tierra... o, al menos, esa era la intención.

Un joven aventurero, al ver la nave en medio del bosque, decide investigar, saber cómo llegó ahí; lo que jamás pensó fue que lo estarían esperando extrañas criaturas con forma de insectos gigantes, los cuales fueron creados por error en la computadora de la nave. Ahora, como debes imaginarte, tu misión será terminar con los peligros y regresar todo a la normalidad.

Un mundo desierto

Los escenarios que explorarás son enormes, pero no estarás solo, algunas criaturas formarán parte de tu equipo, las cuales tienen diversas habilidades, como congelar por breves segundos a tu enemigo, tiempo suficiente para que puedas conectar un buen golpe con ayuda de tu "pequeña" espada. En ese sentido debemos decir que se ha encontrado el balance perfecto entre acción y elementos RPG, lo que permite que no te aburras al explorar o bien comprendiendo todos los comandos de la pantalla.

Earth Seeker es una gran alternativa si buscas historias diferentes. Además, resulta muy accesible al momento de organizar tus personajes y movimientos. Quizá la compañía desarrolladora no tenga un gran nombre, pero está en el camino correcto para conseguirlo. Confiamos en que se mantenga en esta línea para ver otras obras de tal magnitud.









Los efectos de luz han sido bien trabajados, se puede notar en todo momento mientras exploras o durante las batallas, situación que permite que te adentres más a la trama y disfrutes todos los acontecimientos que se van suscitando en la aventura.





Este juego nos recuerda mucho a **Baten Kaitos**, no sólo por su aspecto gráfico, sino también por el gran potencial que tiene como saga. Puede ser una sorpresa.







© 2011 Craft & Meister

¿Puedes diferenciar entre realidad y sueño?

Dragon Quest VI: Realm of Revelation

Square Enix / Nintendo DS

El lanzamiento de un **Dragon Quest** es sinónimo de fiesta en cuanto a RPG se refiere. Y no sólo ahora que Square y Enix se han fusionado, sino desde los tiempos del NES en los que la segunda compañía trabajaba sola. Su *gameplay* siempre ha sido estupendo, pero donde siempre ha destacado por sobre otras sagas es en su historia, en la que puedes perderte por horas y sentir cómo vas formando parte de ella, cómo tú eres el verdadero héroe del cuento. Claro está, esa cualidad se mantiene en **Realm of Revelation**, un extraordinario *remake* para Nintendo DS.

La obra original salió a la venta en 1995 en Japón y se volvió un clásico instantáneo, que ahora las nuevas generaciones podrán disfrutar en la doble pantalla del Nintendo DS. El mundo está en caos, sólo tú puedes salvarlo; para ello tendrás que viajar entre dos mundos, el real y el de los sueños, cada uno con sus propios peligros, por lo que tu estrategia tiene que ser diferente dependiendo de dónde te encuentres.

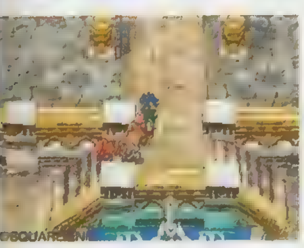
Lo anterior resulta parecido a los viajes entre el **Light World** y el **Dark World**, de **Zelda: A Link to the Past**, sólo que aquí no tendrás un espejo mágico que te permita hacerlo; deberás buscar las zonas *warp* que te permitan viajar. Los enfrentamientos con los enemigos no serán problema gracias a la pantalla táctil y a lo comprensibles que resultan todas las técnicas de los personajes; evitarán que hagas pruebas en medio de combates decisivos, todo como suele hacerlo siempre este gigante de los RPG desde hace dos décadas.

Un sol brillante

Como ya es costumbre de la compañía, el apartado técnico es soberbio, impecable. Todos los gráficos han sido recreados en 3D, como sucedió con algunos capítulos de **Final Fantasy**, logrando con esto que te adentres de una manera inimaginable en la trama. Para la música nos faltarían palabras para describirla, es simplemente la muestra clara de que los videojuegos desde hace mucho pueden considerarse obras de arte.

Si te gustó el lanzamiento pasado de esta saga para NDS, con éste quedarás encantado. Es una auténtica joya por la que el tiempo no ha pasado; qué bueno que Square Enix haya tomado la decisión de publicarlas nuevamente con un aspecto renovado. ¿No les agradaría un **Final Fantasy VIII**? Mantengamos cruzados los dedos porque éste es uno de los más grandes sueños que hemos tenido los seguidores de Nintendo y que esperamos pronto pueda volverse toda una realidad. Mientras eso pasa, disfrutemos de esta maravillosa aventura para la plataforma portátil, en la que queda claro que el tiempo lo único que hace en los juegos es corroborar su calidad. Este **Dragon Quest** sigue siendo incomparable, sobre todo ahora que cuenta con las ventajas tecnológicas de estos tiempos; no pierdas valiosos segundos, debes conocerlo.



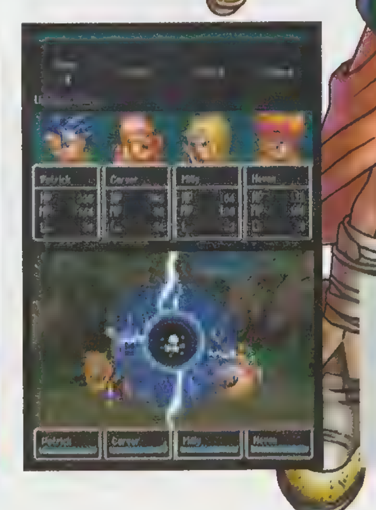




Una imagen dice más que mil palabras. Sólo tienes que admirar las fotos que hemos incluido para que te des cuenta de la magnificencia de este juego. Square Enix merece una ovación.







En todo momento notarás el gran trazo del maestro Akira Toriyama, que sabe dar a cada personaje una personalidad distinta por medio de su atuendo.

© 2011 Square Enix

Deja que las cartas te guíen a la victoria

Yu-Gi-Oh! 5D´s Duel Transer

Konami / Wii

Cuando parecía que el concepto de **Yu-Gi-Oh!** había perdido cierta fuerza, Konami lo revivió mediante un nuevo juego para Wii, con el que pretende sorprender a sus seguidores y conquistar a los escépticos. **Yu-Gi-Oh! 5D´s Duel Transer** es una obra que te lleva a las raíces de este popular juego de cartas; permite, de esa manera, que sin que importe tu experiencia, puedas disfrutarlo y gradualmente convertirte en todo un maestro de la estrategia.

Duelist Corps. es una compañía que vive de realizar duelos con aficionados y entusiastas de **Yu-Gi-Oh!** Parecería una asociación que simplemente busca ofrecer diversión, pero no es así: esconde grandes misterios, planes perversos que debes desenmascarar avanzando en tu nivel como duelista; aunque, para esto último, deberás conocer y comprender todas las reglas que rigen a los monstruos de tus tarjetas.

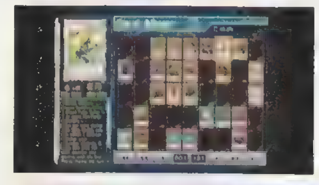
Todo movimiento tiene consecuencia

Comienzas con un *deck* muy básico, con el que más que atacar te la vas a pasar defendiéndote. Pero conforme logres victorias irás conformando un *set* más de acuerdo con tus necesidades, ya que no todos los rivales son iguales, algunos usan más tarjetas de magia y otros de trampa. El chiste es que, literalmente, siempre tengas una carta especial bajo la manga para que puedas sortear esas complicaciones.

En total se han incluido más de 4,500 cartas (vas a necesitar muchas horas de juego para completar tu colección), cada una con efectos y monstruos diferentes. Pero lo mejor de todo es que podrás encontrar los *sets* actualizados hasta finales del año pasado, lo que representa la mejor manera de entrenar por si deseas adquirir sobres para iniciar tu carrera como duelista.

Un título así no podía quedarse sin opciones de juego en línea, así que si eres de los que buscan a diario nuevos retos, podrás poner a prueba tus conocimientos en la materia con personas de todo el mundo. Sin duda, esta cualidad por sí misma mantiene todo el peso del juego; cualidad que los fans de la serie llevaban esperando durante años.

Yu-Gi-Oh! regresa, y lo hace mejor que nunca: es el título más importante de la franquicia desde los lanzamientos para Game Boy Advance en 2004. Puede decirse que a partir de ese momento se entró en un bache en el que, incluso, se exploró en otros géneros, como las carreras... Pero eso ya es parte el pasado, lo importante ahora es disfrutar de este gran juego que nos deja claro el potencial que tiene la serie, no sólo en videojuegos, sino también en tarjetas. Como recordarás, el juego se volvió todo un fenómeno hace tan sólo unos años, lo cual puede repetirse de nueva cuenta gracias a obras tan buenas como ésta, que muestran todas las opciones y ventajas del concepto, el cual recomendamos ampliamente. No puedes dejarlo pasar por nada.







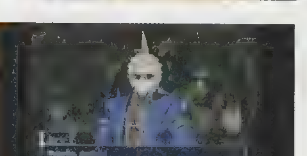
Los oponentes tienen distintos tipos de tarjetas. Por lo tanto, no pienses que con un mismo *deck* vas a vencerlos a todos. La variedad en tu juego es muy importante, si deseas ser un verdadero maestro.

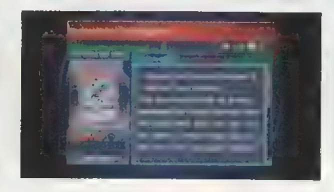






Las cartas se han renovado, así que necesitarás más que suerte y un Dragón Blanco de Ojos Azules para obtener la victoria sobre tus adversarios.







DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS

¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
[*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado]

Wii™

TAMBIEN EN ESPAÑOL

Nintendo

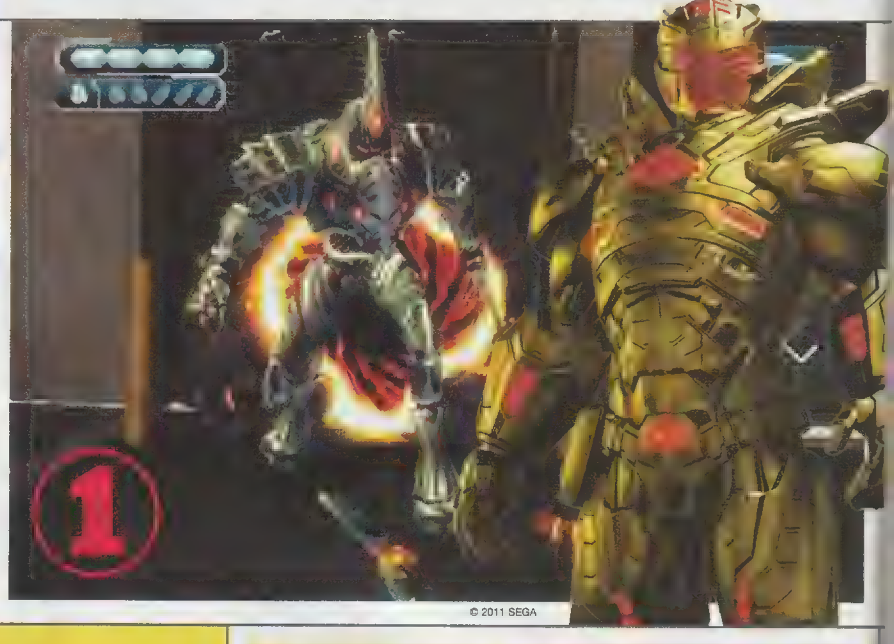
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

TOP 10

Conduit 2

SEGA / Wii

Luego de varios meses de espera, la secuela de **The Conduit** ya está casi en nuestras manos. Esta nueva aventura nos llevará por niveles superiores de acción en donde se conserva el estilo de juego, pero se agregan más modalidades que serán un agasajo para los fans, como la posibilidad de juego cooperativo y otras bondades *online* de las que carecía el anterior. Visualmente notamos una mejora interesante, pues ahora las texturas lucen con mayor definición y los efectos especiales son impresionantes en cada explosión.

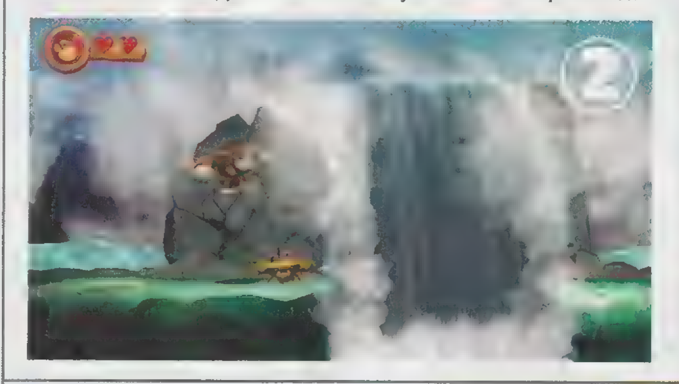


© 2011 SEGA

Donkey Kong Country Returns

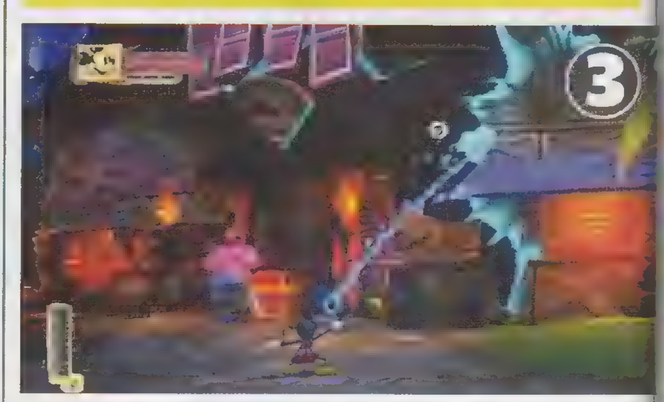
Nintendo / Wii

Donkey y **Diddy** están de vuelta en una asombrosa participación para Wii, ahora los personajes clásicos de Nintendo cursarán una odisea gráficamente sin igual, conociendo a nuevos enemigos y cursando por niveles desafiantes que incluyen todo tipo de peligros. Quizá el nivel de dificultad incrementó, pero ello te dará mejores momentos y desafíos.



Disney Epic Mickey

Disney Interactive Studios / Wii



No creas que por tratarse de un juego de **Mickey Mouse** será aburrido, al contrario, en esta ocasión, la gente de Disney Interactive Studios logró una experiencia de juego atractiva para todo tipo de jugadores.

Call of Duty Black Ops

Activision / Wii

Podemos decir con toda tranquilidad que **Black Ops** es el mejor juego de la saga **Call of Duty** hasta el momento, incluso superando la emotividad y acción de **Reflex**. Aquí disfrutarás de una interesante historia basada en la Guerra Fría en donde controlarás a diferentes personajes a lo largo de difíciles misiones para derrotar a enemigos peligrosos. ¿Estás listo para el combate?



GoldenEye 007

Activision / Wii



Al principio pensamos que se trataba de un *port* directo de la versión de N64, pero no es así; es una reinvención de **GoldenEye** con el mismo *plot* de historia pero con misiones que robarán el aliento. ¡No te lo pierdas!

Super Mario All-Stars
Nintendo / Wii



Mario es y será siempre todo un clásico y sinónimo de videojuegos y ahora que celebra sus 25 años nos atrapa con esta versión de **Super Mario All-Stars**, la cual es edición limitada y cuenta con un libro de arte y un *soundtrack* de los juegos para que amplíen tu colección de Nintendo. Te recomendamos que aproveches esta oportunidad que será única para los fans del plomero bigotón y su hermano.

Lost in Shadow
Hudson Soft / Wii

Se trata de un título fuera de lo común, que gira en torno a las hazañas de una sombra que deberá cruzar por múltiples escenarios de una torre colosal, todo en una ambientación espectacular y fantástica que será todo un agasajo para los fans de Nintendo.



Metroid Other M
Nintendo / Wii

Si tuviéramos que elegir una palabra para definir este título, sería emotividad, pues la historia está descrita de tal forma que conocerás todas las suertes por las que cruza **Samus** para convertirse en lo que es ahora, así como sus grandes batallas en contra de **Ridley**; también se detalla su pasado y el cómo su mentor, **Adam Malkovich**, la instruye para darle valor y confianza. Lo recomendamos ampliamente para todo tipo de jugadores, más aun si eres fan de la franquicia.



© 2010 Nintendo

Ghost Trick Phantom Detective
Capcom / Nintendo DS



Títulos de misterio y con temática de detectives hay muchos, pero con esta entrega de Capcom notamos algo diferente, una propuesta que será del agrado de los jugadores ávidos de información e investigación.

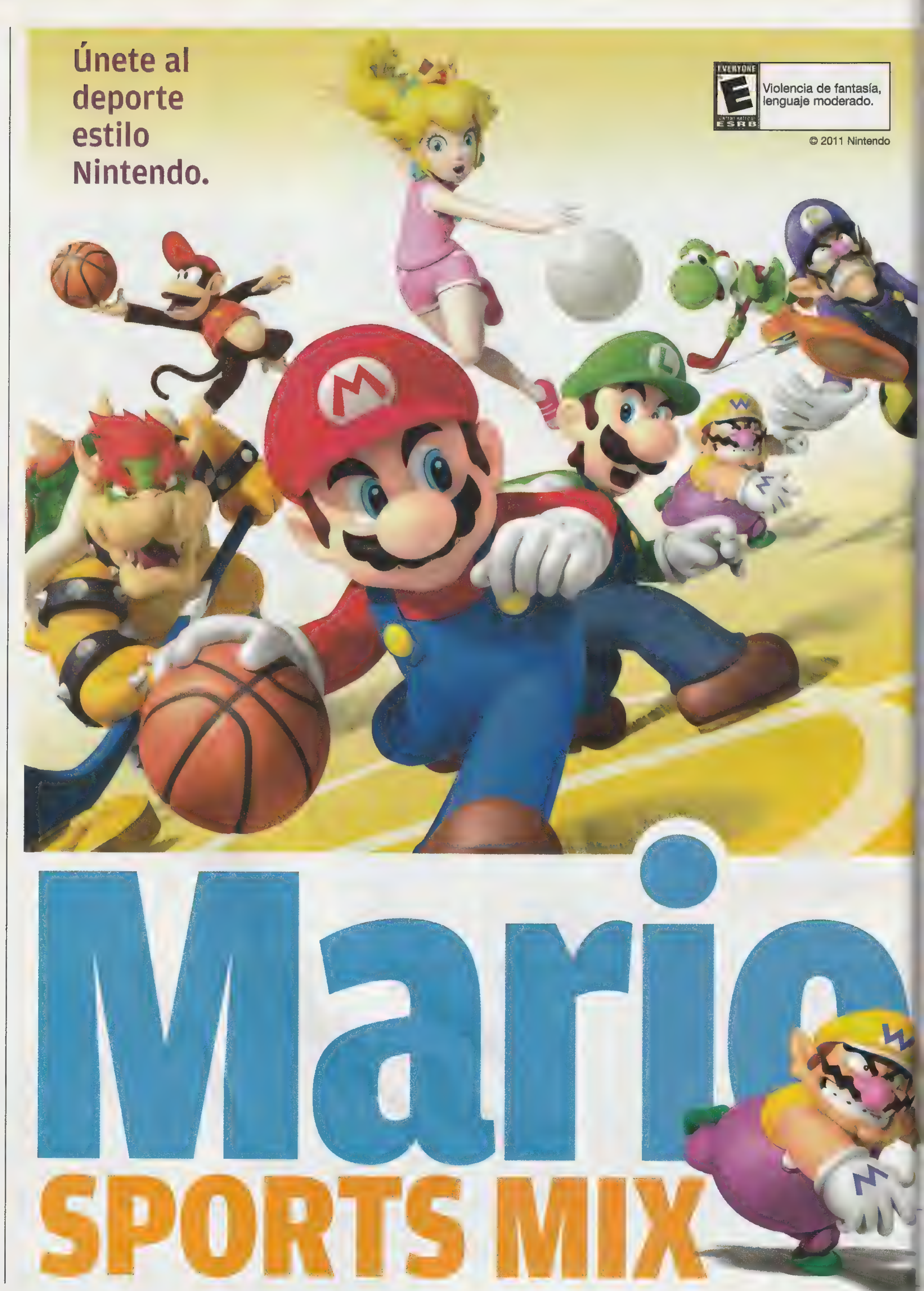
Aquí tomarás el papel de un fantasma que tratará de descifrar quién fue el causante de su muerte. Mientras cursas los diferentes escenarios, podrás entrar en el cuerpo de las demás personas por un lapso de cuatro minutos para utilizar nuevas habilidades que te conduzcan hacia la resolución del misterio. Échale un ojo, seguro que te divertirás.



Guitar Hero Warriors of Rock
Activision / Wii

Luego de varios títulos que incluían temas pop, Activision vuelve a sus raíces roqueras con un *set* de canciones realmente atractivas. Lo interesante es la historia, en donde los clásicos personajes deberán luchar en contra de un ser maligno y, para vencerlo, necesitan conseguir el poder del **Guerrero del Rock**. El punto de novedad es el uso de Twitter y Facebook para tus récords.

© 2010 Activision


Únete al
deporte
estilo
Nintendo.
EVERYONE
E
ESRB
Violencia de fantasía,
lenguaje moderado.
© 2011 Nintendo
Mario
SPORTS MIX

Pelear en contra de un enorme dragón siempre es algo estresante para los hermanos **Mario**. Cursar diferentes escenarios o planetas hace que, al terminar su aventura, sea necesario un momento de relajación, y qué mejor que hacerlo -además de que es un buen ejercicio- a través de la variedad de deportes que Nintendo pone a nuestra disposición con los personajes más populares del Reino Hongo, así como una serie de invitados que le darán más sabor a los encuentros deportivos. Anteriormente, hemos visto juegos como **Mario Golf**, **Mario Tennis**, **Mario Kart** e incluso **Mario SuperStar Baseball**; también, una edición especial para el Nintendo DS llamada **Mario Hoops 3-on-3** (basquetbol). Pero ahora para Wii tendremos un compendio especial que nos pondrá ante varios deportes con la peculiaridad de habilidades y poderes de los personajes de Nintendo. ¡Checa los detalles a continuación!



Donkey y Diddy ya están listos para enfrentar todos los deportes.

Una mezcla deportiva

Se ha hablado poco sobre este juego que ya está próximo a estrenarse para Wii; sin embargo, es todo un atractivo para los jugadores que gusten de los deportes en versiones más relajadas y con dosis de humor a cada instante. **Mario Sports Mix** es un compendio de juegos de deportes que seguramente disfrutarán tus familiares y amigos no sólo por lo entretenido que resulta, sino también por la facilidad con que controlarás las acciones de cada personaje para participar en las diferentes competencias. Basta con unos clics en los botones o movimientos sutiles del Wiimote para que realicen jugadas espectaculares que dejarán deslumbrados a tus rivales.



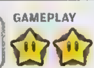
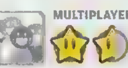
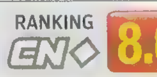
Waluigi sigue siendo uno de los personajes recurrentes en estos juegos.

Los personajes tienen un movimiento especial único en los diferentes deportes, como llenar el campo del rival con flores, en el caso de **Daisy**, o arrojar una bomba amarilla, si se trata de **Wario**.

¿Sabías que...?

JUGADORES 1-4

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Square Enix** / Categoría: **Deportes**

GAMEPLAY  
GRÁFICOS 
SONIDO 
VARIEDAD 
MULTIPLAYER  
RANKING CN  8.0

¡Elige tu deporte favorito!

Para que veas que aquí encontrarás variedad, los diferentes deportes que puedes practicar son basquetbol, voleibol, *Hockey* y *Dodgeball* (o quemados, como también se le conoce). En el caso del basquetbol, se parece mucho al estilo de **NBA Jam**, con un concepto que también pudimos ver en el Nintendo DS. Por supuesto, tendrás momentos en que la bola se ponga flameante, o puedas realizar jugadas que ni Michael Jordan soñaría al llenar una barra de "especial" y presionar los botones A+B. En el caso del voleibol, se trata de una partida 2 on 2 que podríamos comparar un tanto con **Mario Tennis** por el aspecto de juego y estilo de *gameplay*. En general, podrás participar ya sea de forma individual o con hasta tres de tus amigos más.

Por su parte, en *Hockey* aplica también la regla de la barra de especial, permitiéndote lanzar el pok a una velocidad sorprendente o con potencia imparable. Por último, el juego de quemados es la clásica fórmula que seguramente jugaste en la primaria o secundaria, donde arrojas una bola a tus oponentes y si hace contacto, van eliminándose del juego. En principio es muy simple, pero basta con que reúnas a tus amigos para que *Dodgeball* se vuelva uno de los juegos más populares en **Mario Sports Mix**.

En conclusión

[illegible]



Cada uno de los personajes tiene poderes especiales que les darán fuerza en el juego.

¿No te convencen los personajes? ¡Usa a tu Mii!

Lo interesante es que podrás participar con alguno de los personajes clave del Reino Hongo, pero si en su lugar quieres algo más personal, sólo carga tu personaje Mii y listo, será otro participante en cada uno de estos divertidos deportes en contra de **Mario**, **Peach**, **Yoshi** o **Toad**. Otro de los puntos importantes para configurar tu juego es el escenario. No creas que se trata de sitios planos y aburridos, para nada, aquí todo será cambiante, desafiante y en movimiento, lo que afecta el *gameplay* y te reta en diferentes situaciones a través del cambio de comportamiento de la bola. Durante el juego ciertos ítems aparecerán en la cancha o perímetro de juego, para ayudarte en la defensiva u ofensiva, así como también monedas que te incrementarán la puntuación; esto hará que el resultado sea una mezcla de habilidad y suerte. Y si aún necesitas más variedad de jugadores, podrás elegir a héroes de franquicias tan importantes como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**, así que por variedad no tendrás de qué preocuparte.

Cada uno de los deportes fue diseñado específicamente para dejar de lado la seriedad y enfocarse en los momentos de acción y diversión.



Bowser vendrá acompañado para hacer equipo en contra de los héroes del reino.

RANKINGS

Master:
Siempre que veía **Wii Sports** pensaba en que hubiera sido genial incluir a los personajes de Nintendo en un título similar, lo cual no pasa en **Mario Sports Mix**... ¡porque además tiene a héroes de **Final Fantasy** y **Dragon Quest**! Es una obra muy completa, que te dará múltiples horas de diversión y entretenimiento, sobre todo porque gracias a los poderes de los competidores un partido que parecía perdido puede ganarse en el último segundo, al más puro estilo de **Mario Kart** o **Super Smash Bros**. En ese sentido, el juego es perfecto; con cuatro personas, una locura. Así que ahora que se acerca el día de la amistad reúne a tus amigos y pasa un fin de semana magnífico.

Crow:
Fue una gran idea de Nintendo poner un compendio de títulos deportivos en lugar de ofrecerlos por separado, como se había visto hasta hace poco, así tenemos por lo menos cuatro deportes por el mismo precio. Lo que me interesó es que se conserva la sensación tipo Arcade en cada uno de los eventos, como se ha visto en **Mario Tennis** o **Mario Golf**, por ejemplo, dándonos la oportunidad de competir en contra de nuestros amigos con los peculiares ítems del Reino Hongo. Gráficamente, mantiene la calidad de los últimos juegos de **Mario**, ofreciendo brillantes texturas que resaltan en los escenarios. En particular, me agradó bastante el basquetbol y *Hockey*.

Panteón:
Como siempre, **Mario** demuestra su dominio en absolutamente todos los deportes (lo cual encuentro enervante en ocasiones). Pero a diferencia de lanzar un solo juego por disciplina, decidieron sabiamente incluir varios en un disco, para dejar de gastar a lo desesperado. Al igual que otros títulos del plomero, puedo recomendarlo sin problemas, mas que nada porque es una excelente opción con un *Replay Value* altísimo que no dejarás de jugar en mucho tiempo. Si te gustan los juegos del plomero bigotón y deseas sumar una buena opción a tu colección de títulos, dale una buena checada y verás a qué me refiero. No te vas a arrepentir de tu decisión.

Wii™

Auto

Submarino

Tabla Torbellino

Robotanque

Todoterreno

Ovni



NUEVAS HABILIDADES Y TRANSFORMACIONES

© 2010 Nintendo / Good-Feel. © 2010 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. TM, ® y el logo Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.
Visita www.nintendo.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL


¡Pinta tu mundo de color, sólo así podrás encontrar la felicidad!
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada.
© 2011 THQ

DE BLOB 2

Ha pasado mucho tiempo desde que se anunció que **de Blob 2** estaba en camino y ha sufrido algunos retrasos, pero por fin aparece en el mercado, con una peculiar historia que resulta un simple pretexto para divertirnos por horas con su mecánica tan especial. THQ ha dejado de ser una compañía de promesas para convertirse en parte importante del medio, sobre todo cuando crea conceptos tan originales como éste, en el que se han enfocado durante varios meses para mantener los estándares de calidad que tuvo la versión original, lo cual se nota en cada uno de los escenarios. **de Blob 2** llegó para quedarse.

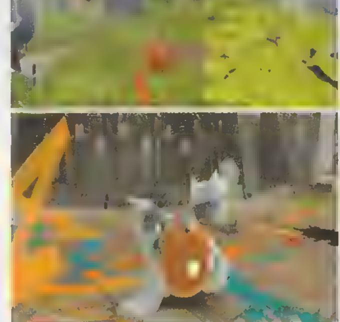
La historia para este capítulo es de revancha, ya que el villano vuelve a ser **Comrade Black**. No ha aprendido la lección y está listo para drenar una vez más todo el color del planeta, pero esta vez con más aliados, trampas y armas, para intentar detenerte en tu misión.

Todos los escenarios presentan diseños futuristas, que agregan emoción a cada una de las misiones que deberás completar.

Ampliando el horizonte

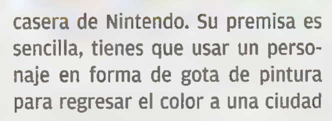


Cuando aparecía una nueva consola de videojuegos, era muy común que los cambios se dieran en el aspecto gráfico, muy pocas veces en el creativo, y es que con el paso del tiempo el esquema de control comenzó a cercar todos los géneros hasta que parecía imposible ver algo diferente. Por fortuna, la industria cuenta con Nintendo, que desde hace algunos años ha brindado nuevas herramientas, como lo son NDS y Wii, consolas únicas en su tipo.





Con lo anterior como base, THQ sabía que tenía una gran oportunidad para innovar, para alzar la mano como una desarrolladora de élite. Y así fue, haciendo **de Blob** una de las propuestas más atractiva que hemos visto en la consola casera de Nintendo. Su premisa es sencilla, tienes que usar un personaje en forma de gota de pintura para regresar el color a una ciudad gris... Parece simple, pero resulta muy entretenido conseguirlo por completo debido a todos los obstáculos que debes pasar.



¿Sabias que...?

1.- En un inicio, el nombre del juego iba a ser **de Blob 2: The Underground**. De hecho, muchas imágenes ya tenían ese título, pero poco antes de aparecer en el mercado se decidió que simplemente se conociera como **de Blob 2**.

2.- Lógicamente que una aventura así no podía quedarse sin adaptación al Nintendo DS, por lo que también tendremos a estas simpáticas gotas de pintura en la doble pantalla sacando partido de las cualidades táctiles para mejorar el *gameplay*.

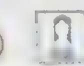
3.- Aunque el equipo de desarrollo, bluetongue, es relativamente nuevo, ya ha participado en grandes títulos, como **Marvel Super Hero Squad**, publicado igualmente por THQ para Nintendo DS y Wii.

JUGADORES





Compañía: **THQ** / Desarrollador: **bluetongue** / Categoría: **plataformas**

GAMEPLAY  

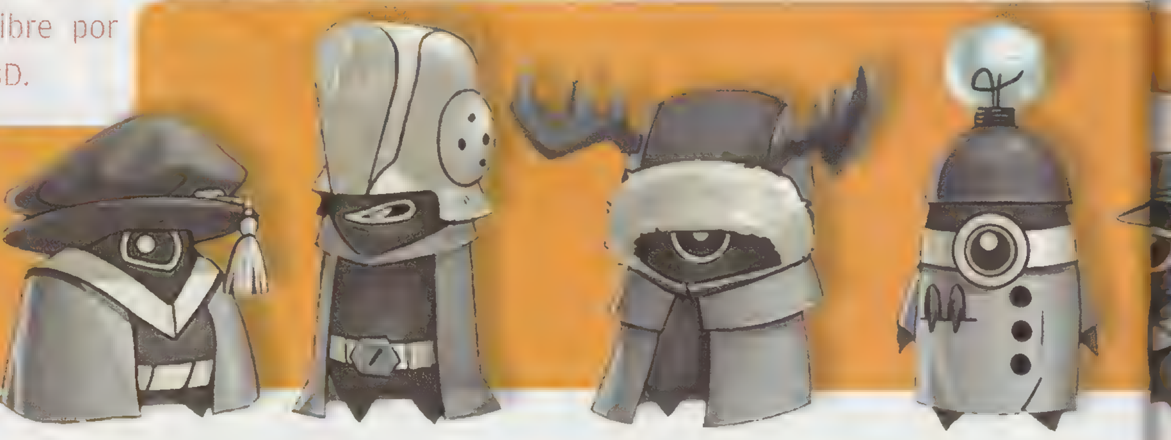
GRÁFICOS  

SONIDO 

DIFICULTAD 

HISTORIA 

RANKING CN 



Si en el juego anterior el humor era pieza clave, ahora es aún mejor. Un gran trabajo el que han realizado.

No todos a tu alrededor llevan el mismo color. Esto puede variar, por lo que debes buscar la pintura exacta para que el decorado te dé resultado y puedas avanzar. Mucha de la magia de este título recae en eso, en la exploración libre por entornos en 3D.

Buscando un nuevo marco

Si los programadores hubieran decidido colocar más niveles y ponerle el número dos después del nombre, estamos seguros de que no habrían existido quejas. Sin embargo, decidieron ir más allá y rediseñar su idea, volverla más atractiva. En esta ocasión los niveles no serán tan cuadrados, tendrán una estructura diferente que, además de volverlos más elaborados, te obligará a estudiar muy bien tus movimientos para que sepas cuáles te pueden ser más útiles. Lo anterior es fundamental en niveles avanzados, donde un salto para activar un *switch* puede ser la diferencia entre ganar o apagar tu Wii. En total son más de diez mundos diferentes, en los que aunque con un estilo marcado se nota cierta influencia de otras obras, como es el caso de **Super Mario Galaxy**, por ejemplo. Si en la primera parte la exploración era básica, aquí lo es la acción; no podrás detenerte ni un segundo, entre saltos, ataques y balanceos deberás completar los niveles. Mención aparte merecen los elementos que hallarás: cables, campos magnéticos, cañones... en fin, todo será parte fundamental en tu travesía. Así que cuando necesites ayuda, no lo dudes.

¡Cuídate de ellos!

Estos son algunos de los enemigos de los cuales tendrás que cuidarte durante la aventura. Mantén abiertos los ojos.

Las alianzas siempre serán importantes

El protagonista, **de Blob**, tiene una gran responsabilidad sobre sus hombros, pero no va a estar solo para completar el trabajo. En esta ocasión tendrá varios aliados para hacer frente a **Comrade Black**, entre los que destaca una pequeña robot de nombre **Pink**, quien gracias a su velocidad y fuerza te ayudará a defenderte de los enemigos y a desactivar algunas trampas escondidas que a ti te resultarían imposibles.

Completar todas las misiones te llevará bastante tiempo pero, de cualquier modo, si deseas un respiro al modo de historia, **de Blob 2** cuenta con modalidades muy interesantes, ya sea que desees competir o cooperar en *multiplayer*. Cada una puede mantenerte entretenido por horas, pero lo mejor es que no es necesario pasar varios minutos probando los controles: desde el primer momento estarás totalmente adentrado gracias a lo intuitivos que resultan.



Para que puedas pintar toda la ciudad, debes aprovechar cada estructura.





Seguramente que el aspecto gráfico es el renglón donde todos esperaban su punto débil, pero esto no es así. Al contrario, destaca demasiado de la media de la consola; con elementos brillantes, coloridos, resulta un agasajo verlo en movimiento, más cuando las gotas de pintura vuelan por toda la pantalla llenando de color lo que tocan. La música es sorprendente, bastante pegajosa, muy de acuerdo con el ritmo en el que se desenvuelve la aventura. No exageramos al decir que su calidad lo colocaría en los primeros planos de la consola, basta que termines dos niveles para que concuerdes con nosotros.

El *gameplay* es un punto que se debe resaltar ya que en esta ocasión no se ha implementado el movimiento por moda, sino que se le ha dado un uso correcto, al grado de que ahora algunas ejecuciones del personaje se hacen por medio de botones y no agitando el Wiimote, lo que permite mayor precisión en momentos de apremio.



¡Cuidado, pintura fresca!

Lo que ha hecho THQ es, desde muchas perspectivas, una revolución. No sólo fue crear algo nuevo, tener esa visión, que ya es muy complicado hoy día, sino además arriesgarse con esa idea, apoyarla. Muchas veces la industria resulta cruel con quien hace apuestas por lo desconocido, pero en esta ocasión no ha sido así. **de Blob** es un título maravilloso que se disfruta no importando nuestro conocimiento en videojuegos ni nuestra habilidad; simplemente, debemos recorrer los escenarios y divertirnos sin pensar en nada más. En esto triunfa la obra: resulta sencilla y sin rodeos en el *gameplay*, justo como los grandes clásicos de antaño.





RANKINGS

Master:

[illegible]

Crow:

[illegible]

Panteón:

[illegible]

Naruto Shippuden: Shinobi Rumble

Cada segundo cuenta, ¡marca el sello antes de que seas derrotado!

Cuando se tiene un sueño, todos los días se debe pelear por él. Ésa es la filosofía de **Naruto**, protagonista de uno de los animes más famosos de todos los tiempos, quien ahora tendrá que demostrarlo en **Shinobi Rumble**, el más reciente juego de la serie basado en **Shippuden**. Y a decir verdad, representa lo que muchos aficionados esperaban: batallas espectaculares con sus ninjas favoritos.

Violencia animada, sangre moderada, lenguaje moderado.

Se Hokage no lo es todo... es lo único

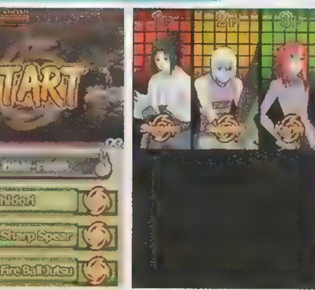
En **Naruto Shippuden: Shinobi Rumble** no hay una historia en particular, sólo se trata de competir contra otros personajes de la serie, así que despreocúpate porque aquí sólo vas a encontrar acción en su máxima expresión. En total podrás elegir de entre 16 ninjas de distintos clanes y estilos; los principales serán **Naruto** y **Sasuke**, pero también estarán disponibles **Kakashi**, **Sakura**, **Sai**, **Itachi**, Deidara, **Jiraiya**, **Shikamaru** y el poderoso **Pain**, entre otros.

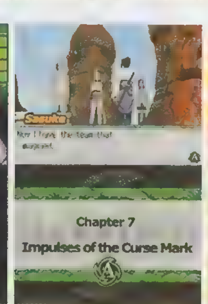
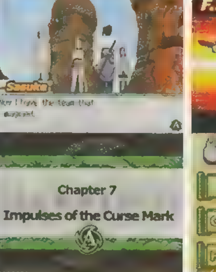



Elige bien quién será tu personaje, los poderes que tienen pueden marcar la diferencia en la batalla.

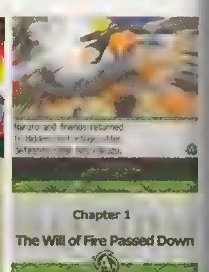
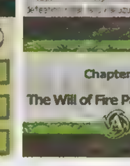
Las batallas serán en dos dimensiones, muy al estilo de lo que se logró en **Jump Super Stars** hace ya algunos años. Aunque debemos mencionar que las animaciones que se han logrado para **Shinobi Rumble** son mucho mejores, lo cual se nota sobre todo al momento de encadenar ataques, puedes elevar a tus oponentes para conectar algunos golpes extras. O bien, si eres lo suficientemente rápido, rematarlo con un **jutsu** de primer nivel.

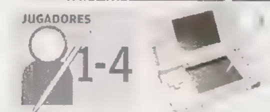
Aunque para muchos el anime comenzó siendo una especie de copia de **Dragon Ball**, con el paso del tiempo su autor, Masashi Kishimoto, ha demostrado que es una obra capaz de compararse con la de los **Saiyans**, sobre todo por su profundo argumento, que en más de una ocasión nos demuestra los diversos matices de la vida.







Compañía: **Tomy Corporation** / Desarrollador: **Atlus** / Categoría: **Pelea**
















No sólo los golpes son importantes

Si entras a la batalla pensando que con presionar el botón de golpe rápidamente vas a lograr resultados, estás en un error, la estrategia también será fundamental, sobre todo al momento de usar los poderes especiales, ya que si los empleas en el momento justo, puedes ocasionar daño a más de un rival. Esto ocurre, por ejemplo, con el **jutsu** de **Jiraiya** donde invoca una rana gigante o, bien, cuando **Naruto** comienza a transformarse en el temible zorro de nueve colas. Por eso es importante que esperes el momento correcto y no lo desperdicies.

Los escenarios son réplicas de los más importantes que hemos visto en la serie, como el sitio en el bosque donde **Kakashi** entrena a su equipo 7; la guarida de **Orochimari**, o bien, el templo de los **Uchiha**, donde **Itachi** disputa con **Sasuke** una de las batallas más emotivas en la historia de la animación japonesa.

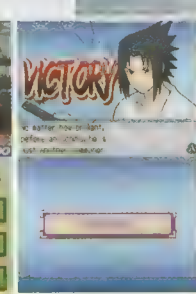
Como jugar contra la computadora sería algo monótono, tendrás la posibilidad de competir contra otras tres personas de manera local. Esto ocurre de manera fluida y sin interrupciones, lo que permite que todas tus jugadas salgan a la perfección. La única desventaja es que todos los participantes deben tener el juego, no se puede compartir como sucede en **Mario Kart DS**, por mencionar alguno; pero vale mucho la pena por lo completo de las opciones.

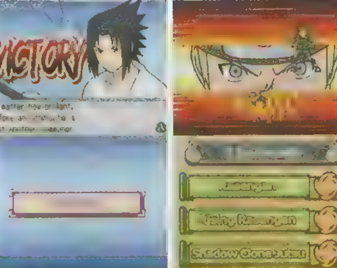
El equipo Hebi, conformado por **Sasuke, Suigetsu, Karin y Jugo**, también estará presente. Debemos mencionar que a pesar de su aspecto débil, son de los personajes más balanceados que podrás encontrar en este título; así que tómalo en cuenta si te gusta la espectacularidad sin muchos problemas.



Si no te sientes apto para las grandes ligas, puedes practicar tus movimientos antes.

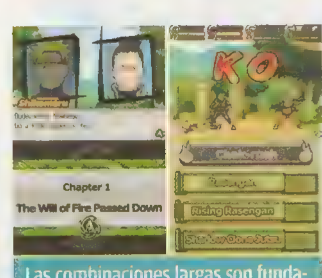






Demuestra tu poder interno

Si ya tienes todos los trofeos de **Smash Bros. Brawl** y buscas algo similar, **Naruto Shippuden: Shinobi Rumble** es la opción para ti. Es sencillo de comprender, pero difícil de dejar debido a las variantes en *gameplay* que ofrece dependiendo de los personajes, lo cual al mismo tiempo te obliga a dominar a todos para hacer frente a cualquier adversario. Lo mejor de todo es que no se trata de un juego que explota la licencia, sino uno que la aprovecha, dejando abierto el camino a más obras similares.



Las combinaciones largas son fundamentales para que compitas.

Los tres Sannin de Konoha:

1.- Orochimaru, **Jiraiya** y **Tsunade** fueron designados como **Sannin**, un rango que los pone sólo por debajo del **Hokage**, líder de la aldea; esto gracias a sus excelentes habilidades marciales.

2.- Jiraiya tuvo dos alumnos principales, **Naruto** y **Nagato**, ambos disciplinados y ambiciosos. Sin embargo, la vida les tenía preparadas distintas sorpresas: el ninja de Konoha sería un héroe, mientras que **Nagato** se convertiría en **Pain**, de **Akatsuki**.

3.- Tsunade decide alejarse de la aldea tras trágicos acontecimientos, pero después de que **Naruto** le salva la vida, decide regresar para convertirse en la **Hokage** de Konoha, además de la maestra de **Sakura**.

RANKINGS

Master:

Si eres de los que cada que se reúnen con sus amigos comienza a discutir sobre qué personaje es el mejor de este anime, éste es el momento perfecto para decidirlo de la mejor forma posible: combatiendo en el Ninteno DS con **Shinobi Rumble**, un excelente juego de pelea que te mantendrá ocupado por mucho tiempo. ¿Recuerdan que hace tiempo apareció una versión 3D?, pues ésta es mucho mejor ya que permite combos al estilo de **Marvel vs Capcom**, con remates especiales que te dejarán sorprendido. Ponte tu emblema ninja y disfruta de este gran título en compañía de tus amigos, te garantizo que no te vas a arrepentir; al contrario, será de tus favoritos.

Crow:

Para todos aquellos que se han quedado con las ganas de que traigan **Jump Super Stars** a nuestro continente, hay una opción interesante que puede darles grandes momentos de diversión. **Naruto Shinobi Rumble** es un título en el que, similarmente al antes mencionado, hasta cuatro jugadores pelearán en un mismo escenario, utilizando los poderes clásicos de la serie para cada uno de los participantes. Gráficamente, no es tan espectacular, pero se compensa con lo bien que se juega. Con esta versión, los fans de la serie se sentirán más inmersos en la acción de la serie, pero lo mejor de todo es que se juega muy bien ya sea de forma individual o en el modo VS.

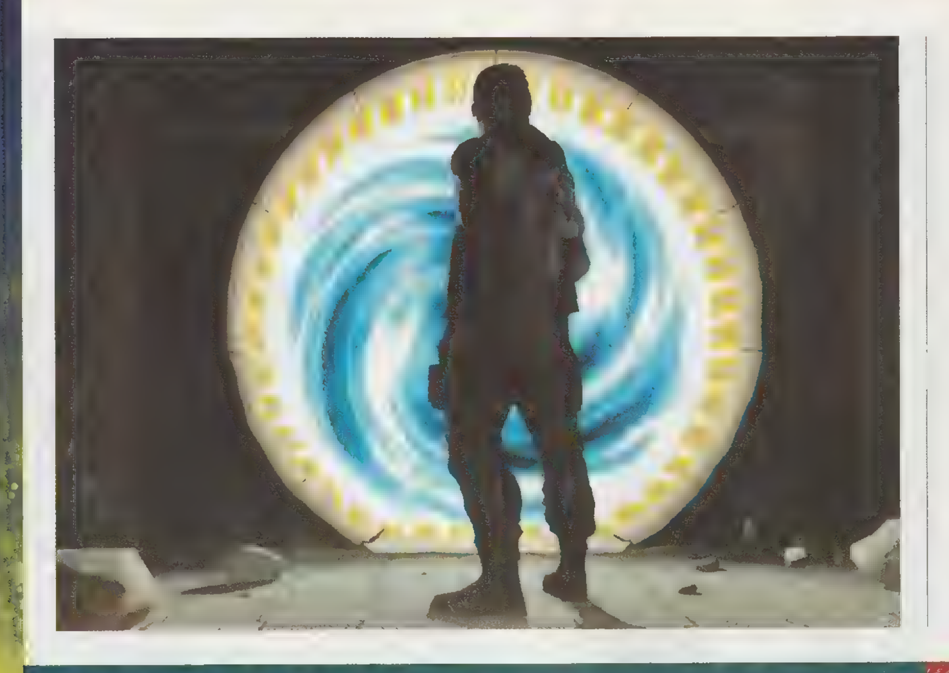
Panteón:

Tuve que pagar a un amigo debido a que aposté a que ninguna otra serie de anime iba a sacar tantos juegos a lo descarado como **Dragon Ball**... En ese entonces nunca imaginé que la caricatura del ninja con sus huarache-bota iba a ser tan desvergonzadamente sobreexprimida; ¡qué ciego fui! Así, la historia se repite y tenemos "un juego más" basado en las peripecias del **Fly** con cabello pintado de güero en donde, para variar, pelean para ver quién es el mejor. Los fans que traen su cinta narutezca lo van a comprar, mientras que los demás querrán algo en verdad interesante, así que chequen mejor una opción diferente para el Nintendo DS, como lo es **Ghost Trick**.



Compite en EQUIPO



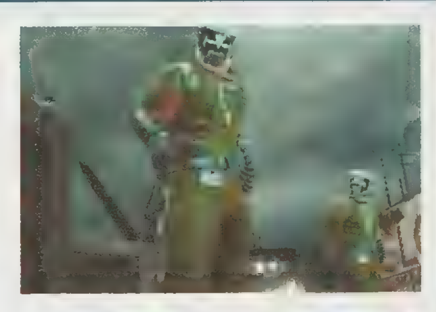


The Conduit fue uno de los títulos que más expectativas provocaron durante 2009, incluso antes, pues se trataba de un juego que prometía convertirse en algo no antes visto en la consola actual de Nintendo. Sus niveles de acción te harían disfrutar cada instante de la aventura, y sobre todo, la calidad impecable de su *gameplay* y aspecto gráfico te permitiría vivir una experiencia sin igual. El juego fue desarrollado por High Voltage Games, y la publicidad que tuvo durante eventos de la talla de la Electronic Entertainment Expo, en Los Ángeles, hacía que todos los medios especializados y principalmente los fans de Wii contaran los días para su estreno.

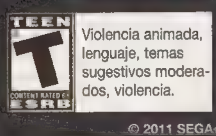
A finales de junio, SEGA puso en los anaqueles esta maravillosa entrega de acción, que quizá tuvo sus detalles gráficos, mínimos, pero nada que opacara las poderosas batallas que disfrutábamos en línea, o la historia que nos llevaba a través de un conflicto interplanetario en donde tomabas el rol principal para defender al mundo de una inminente amenaza alienígena (por supuesto, en un espacio temporal alterno). El juego tomó el nombre de los conductos que usan los extraterrestres para entrar a nuestro territorio, a través de los cuales **Michael Ford** deberá investigar y actuar. Y ahora... ya está lista la secuela, ¡conócela!

CONDUIT 2

La gente de High Voltage Software sabe cómo complacer a sus fans, y lo demuestra con esta secuela de su famosa franquicia futurista. Por supuesto, el personaje principal sigue en la primera fila del combate para enfrentar la invasión alienígena que pretende dominar la Tierra.







© 2011 SEGA



Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **High Voltage** / Categoría: **Acción** / Jugadores: 1-4



¿Cuáles fueron sus ventajas?

El modo en línea en **The Conduit** ofrecía 13 opciones de combate que se volverían una fuente de entretenimiento recurrente para los fans del título. A través de él podían hacerse de nuevos rangos y catalogarse por tipos de metales, para distinguirse entres sus amigos o acceder a competencias dedicadas exclusivamente para jugadores con cierto nivel de competencia. El punto negativo es que sólo se trataba de siete mapas y eran 15 las armas para encontrar, lo que hacía un tanto repetitivas las batallas en línea. Sin embargo, esto no restó interés para los ávidos jugadores que, incluso en estos días, siguen llenando las salas de espera en línea para entrar a la batalla. En la redacción nos encantó esta alternativa, pues agrega más duración a la vida útil del juego, pues aunque la historia principal sea intensa y bastante entretenida, no lo es tanto como enfrentar a tus amigos o enemigos por Internet.

La compañía High Voltage Software se ha encargado del desarrollo de múltiples juegos importantes, como **Ben 10: Protector of Earth, Harvey Birdman: Attorney at Law, Tournament of Legends, Iron Man 2** y muchos otros más desde 1993.

La guerra continúa

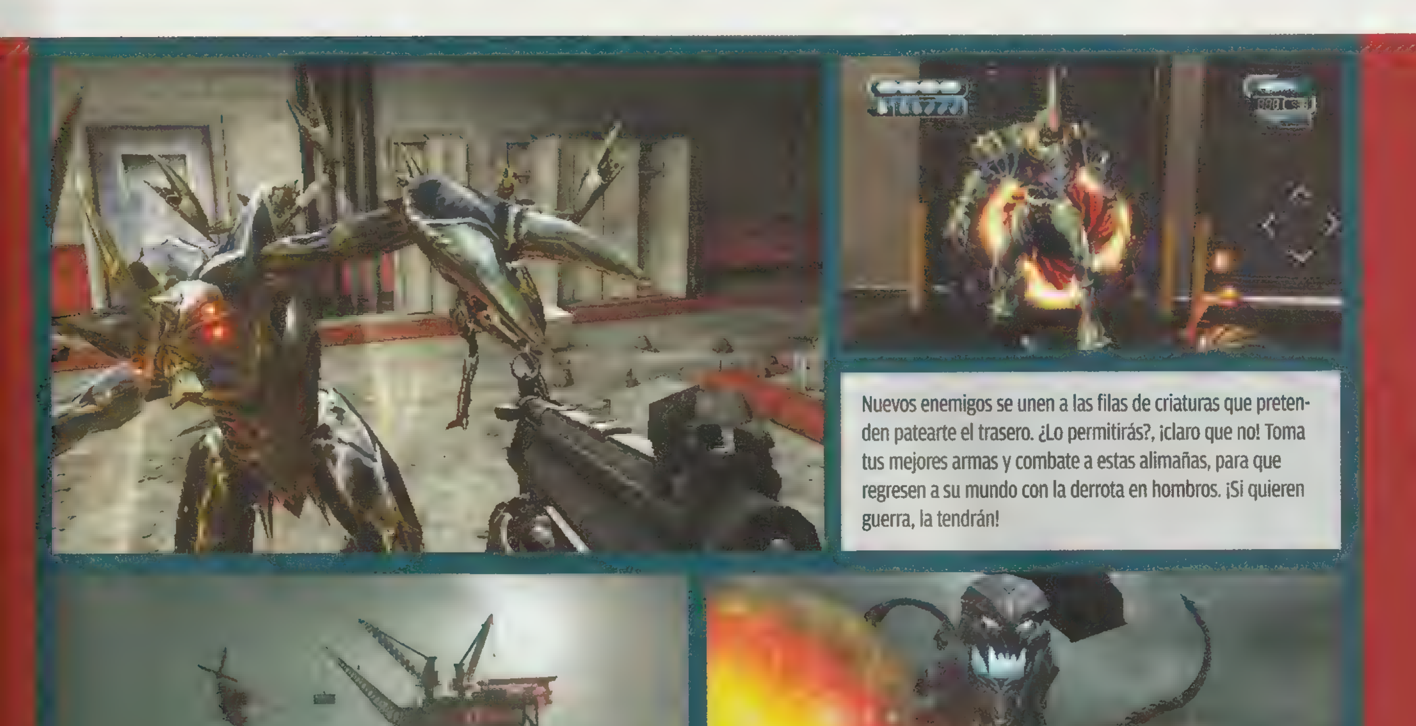
Para 2011, High Voltage Software nos tiene lista la secuela de este fenomenal título que se mantiene como exclusivo para Wii y que ahora sólo llevará la palabra **Conduit**, para simplificar su pronunciación. Ese fue uno de los minúsculos cambios que vemos en la secuela, de los cuales te comentaremos más adelante. Primero, abordaremos el tema del motor gráfico (*engine*), pues los desarrolladores pensaron que su obra maestra, el Quantum3 Engine, seguía vigente y con el poder suficiente como para enfrentar una nueva aventura, llevándola a niveles mayores a los del original. De hecho, notarás los cambios desde el momento en que inicie el juego, pues si recuerdas, en la edición anterior se encontraban ciertos detalles que demeritaban la calidad visual en algunos momentos del juego... eso ya no ocurre ahora.

¿Sabías que...?

1.- La compañía High Voltage está trabajando en otro título, llamado **The Grinder**, que ya lleva mucho tiempo en desarrollo, pero que estaremos viendo a finales de este año. También esperamos otro juego para WiiWare, denominado **Animales de la Muerte**. Quizá no sea tan atractivo como los anteriores, pero seguramente dará de qué hablar.

2.- Para mantener el sentimiento de continuidad, todos los personajes del juego anterior están de regreso en **Conduit 2**, así como otros tantos que conocerás a lo largo del juego. En cuanto a los enemigos, las criaturas **Drudge** también están presentes y, por supuesto, no vienen solas.

3.- Para aumentar la opción de control del personaje, High Voltage Software decidió que podrás elegir entre usar el Wii MotionPlus, Wii Classic Controller (normal y Pro) y el *headset*, para mantenerte en comunicación con tus amigos a la hora de las batallas.



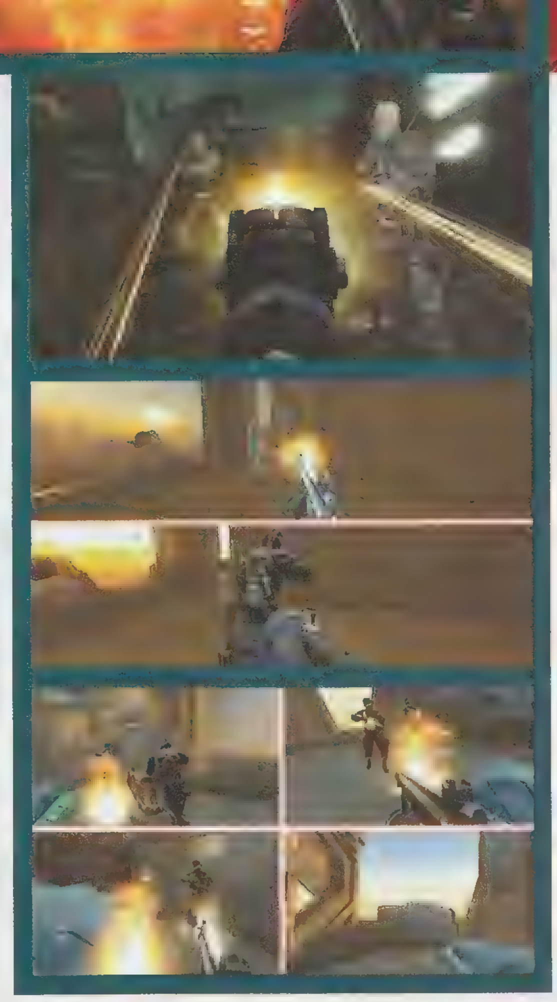
Nuevos enemigos se unen a las filas de criaturas que pretenden patearte el trasero. ¿Lo permitirás?, ¡claro que no! Toma tus mejores armas y combate a estas alimañas, para que regresen a su mundo con la derrota en hombros. ¡Si quieren guerra, la tendrán!



Experiencia con el Quantum3

El motor gráfico mencionado está hecho para aprovechar al máximo el *hardware* del Wii, pues brinda la posibilidad de crear entornos o diseños mucho más elaborados. Este acierto incrementa notablemente la calidad visual de los juegos y sus efectos visuales (además de la física empleada para controlar las acciones dentro de la aventura), como luces y su comportamiento con las sombras u objetos; también genera tonalidades y movimientos realistas del agua o animaciones.

Por supuesto, otra de las ventajas que nos ofrece este sofisticado motor gráfico es la cualidad de dar inteligencia artificial a los enemigos. De tal forma, las acciones de cada soldado, alienígena o persona en general que te ataque, tendrá movimientos y acciones tan avanzadas que parecieran realizadas por humanos... o por lo menos son más efectivas que en otros *First Person Shooters*.



Llegó el momento de la acción

Si te gustaron las misiones llenas de combate en la edición anterior, créenos, en esta secuela encontrarás eso y mucho más al adentrarte en las líneas enemigas de la guerra intergaláctica para salvar -nuevamente- a la humanidad de las terribles garras de los enemigos. Viajarás a los puntos más distantes de la Tierra para, de una vez por todas, poner fin al caos y posible Armagedón. Los enemigos estarán en todos lados, así que te recomendamos que no confíes en nadie, pues nunca sabrás quién se esconde detrás de cada personaje que te toparás en el camino.

Afortunadamente, para enfrentar el nuevo reto se ha incrementado la cantidad de armas que puedes utilizar durante el juego. De esta forma, tendrás nuevas oportunidades de checar tus habilidades de combate y decidir qué tipo de armas son más convenientes para cierto tipo de enemigos. Toma en cuenta que no todas las razas resisten de igual manera a los *blasters* o balas, así que ubica bien tus objetivos y siempre revisa qué arsenal tienes a un lado, pues comúnmente estará el arma ideal cerca, por si no la tenías o, en su defecto, por si necesitabas municiones. El grado de dificultad es bastante aceptable para jugadores de todos los niveles.

Mejorando la intensidad del juego

Cuando los momentos se ponían más intensos en **The Conduit** y los enemigos nos rodeaban como buenos estrategas, nos hubiera venido bien una mano extra para combatir a esas criaturas. Pero no fue así, se trataba de una aventura individual en la que hasta **Rambo** se hubiera visto envuelto en complicaciones; lo mejor es que en **Conduit 2** contarás con el Team Invasion Mode, una nueva modalidad cooperativa donde hasta cuatro jugadores podrán luchar como equipo, lado a lado, en contra de los múltiples enemigos. Por consiguiente, se trata de una misión más estructurada y tendrás la opción de jugar al "*one men army*", u optar por la emoción de coordinarte con tus amigos en esta épica lucha para vencer a los extraterrestres.

Otras novedades que podremos apreciar son las mejoras en el juego en línea a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, o de la propia consola mediante pantalla dividida; lo que logra que la experiencia de juego se incremente al participar en grupo con tus amigos. Ahora los combates se desarrollan con hasta 12 jugadores en línea, o cuatro de forma local e, incluso, se incrementan los escenarios de batalla para que demuestres quién es el guerrero más capacitado para esta misión. Otro detalle importante es que los servidores de juego son gratuitos, por lo que no tienes que pagar ni un centavo por entrar a la comunidad de juego en línea y competir.

Diseña tu personaje y estrategias

No se trata de una historia envolvente, pues para lograr una mejor inmersión podrás crear un estilo único para tu personaje, con el sistema modulador de armaduras y *skins* diferentes; además, un sistema de clases con armas precargadas para la misión y otras actualizaciones que encontrarás a lo largo de tus objetivos. Por otro lado, ganarás recursos para comprar nuevas armas, armaduras, mejoras y contenido adicional, con lo que lograrás que el tiempo de vida de tu juego se incremente exponencialmente.

Las nuevas armas y tecnologías presentan un arsenal de más de 20 herramientas, incluyendo rifles de francotirador capaces de penetrar paredes, torretas controladas remotamente y la novedosa tecnología alienígena que captura el fuego enemigo y lo devuelve para destruir a los rivales con su propia medicina. Por si fuera poco, tienes a tu disposición el dispositivo ASE alienígena para *hackear* los dispositivos electrónicos, con la finalidad de descubrir trampas. En definitiva, la guerra que estás a punto de librar tendrá más cualidades a tu favor, lo que convierte tu misión en una intensa lucha que no se había visto antes.



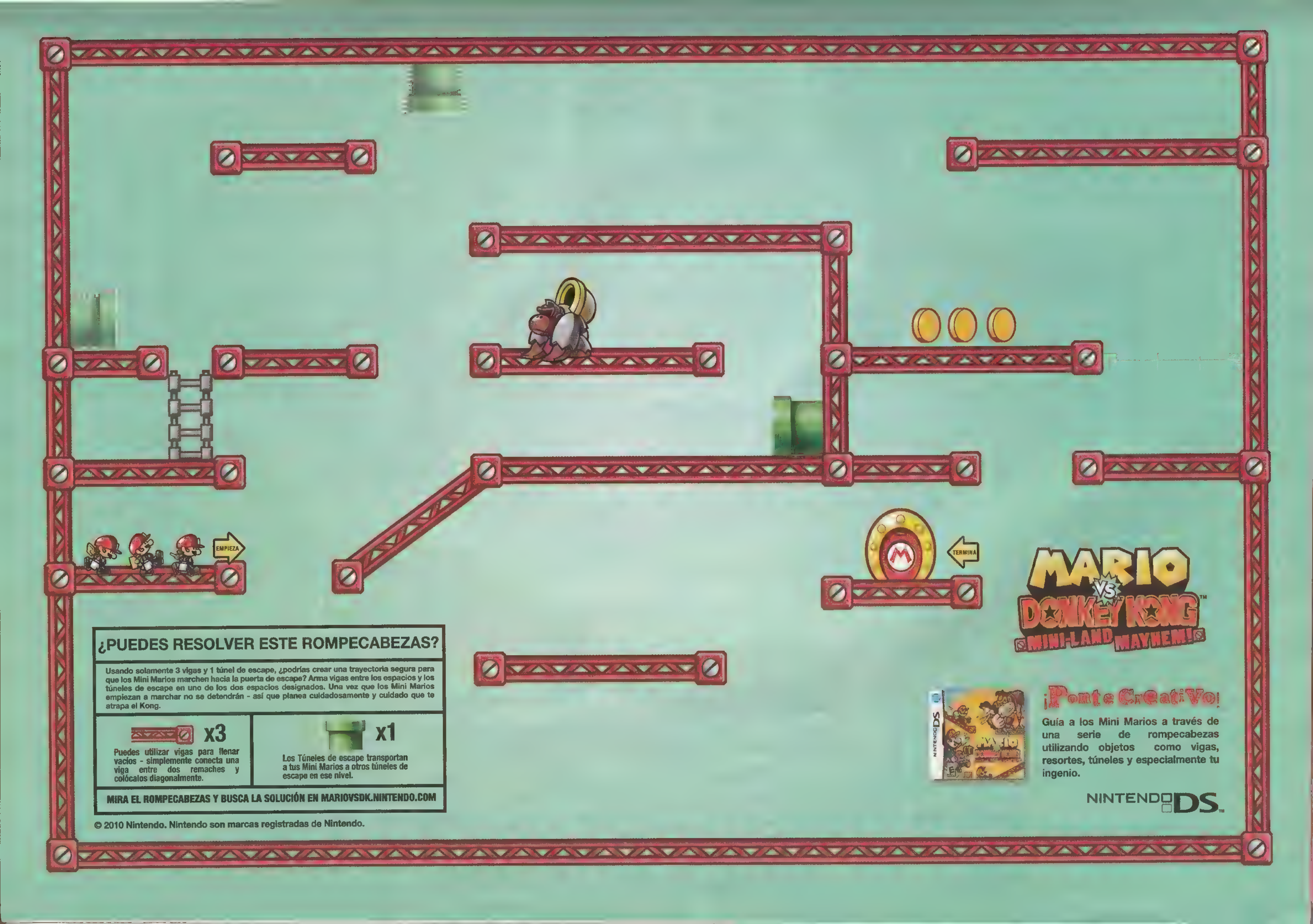
Los enfrentamientos con los enemigos comunes y jefes de nivel lucen sensacionales. Basta con ver estas imágenes.

En conclusión

Conduit 2 gana terreno en el aspecto gráfico, luce más detallado que su antecesor y conserva el excelente modo de juego que hizo tan sencillo tomar los controles del Wii para enfrentar el reto alienígena. La nueva misión toma lugar justo en donde se quedó el primer título, protagonizado por **Michael Ford**, quien sigue a **John Adams** a través de los famosos portales. Un detalle agradable es la notoria cualidad de inteligencia artificial: los enemigos te atacarán dependiendo del tipo de armamento que posean en ese momento; es decir, sus elecciones variarán de sigilosas a efusivas. Asimismo, durante los niveles encontrarás caminos alternos que deberás decidir tomar en el momento; esto cambiará tu experiencia de juego y te mostrará momentos diferentes, dependiendo de tus elecciones.

Tu recorrido por esta guerra futurista te transportará a diferentes locaciones, que van desde Washington, D.C., Siberia, Amazonas, Inglaterra hasta China. En los escenarios no sólo combatirás contra los alienígenas tradicionales, sino que también serás retado por poderosos jefes de escenario. Pero no te dejes intimidar por su apariencia o tamaño, pues tus múltiples armas serán capaces de eliminar a cualquier rival que se te ponga enfrente; sólo basta con que organices bien tu estrategia, y créenos, no habrá nadie que no se rinda ante tus habilidades. La mayoría de las armas tendrá una segunda opción de disparo, y notarás que algunas cuantas recibieron mejoras respecto de la aventura pasada.

En definitiva, **Conduit 2** es uno de los títulos más recomendables en este segundo mes del año, y lo mejor de todo es que continúa con el respaldo de una compañía distribuidora tan emblemática como lo es SEGA de América, por lo que no habrá problemas para encontrarlo en la mayoría de las tiendas. De hecho, si no has jugado la primera versión, te recomendamos que le eches un ojo, pues durante la historia se hacen bastantes referencias que, de conocerlas, mejorará tu conocimiento de la aventura, aunque no es de vital importancia para disfrutar de los hechos que se representan en esta segunda asignación.


EMPIEZA
TERMINA
MARIO VS DONKEY KONG™
MINI-LAND MAYHEM!
¿PUEDES RESOLVER ESTE ROMPECABEZAS?
Usando solamente 3 vigas y 1 túnel de escape, ¿podrías crear una trayectoria segura para que los Mini Marios marchen hacia la puerta de escape? Arma vigas entre los espacios y los túneles de escape en uno de los dos espacios designados. Una vez que los Mini Marios empiezan a marchar no se detendrán - así que planea cuidadosamente y cuidado que te atrapa el Kong.
x3
Puedes utilizar vigas para llenar vacíos - simplemente conecta una viga entre dos remaches y colócalos diagonalmente.
x1
Los Túneles de escape transportan a tus Mini Marios a otros túneles de escape en ese nivel.
MIRA EL ROMPECABEZAS Y BUSCA LA SOLUCIÓN EN MARIOVSDK.NINTENDO.COM
© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.
¡Ponte CreatiVo!
Guía a los Mini Marios a través de una serie de rompecabezas utilizando objetos como vigas, resortes, túneles y especialmente tu ingenio.
NINTENDO DS


El libro de la vida
abre sus páginas para
un nuevo capítulo...
uno inesperado
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia fantástica.

Kingdom Hearts Re:coded

En diversas ocasiones nos hemos quejado acerca de la nula evolución que muestran los juegos RPG, ya que por lo regular las compañías no se atreven a experimentar, desarrollan todo como si se tratara de una receta de cocina, por eso debemos destacar obras como **Kingdom Hearts Re:coded**, que rompe con paradigmas, ofreciendo un *gameplay* fresco y una historia que te atrapa en los primeros segundos por el misterio que rodea a los protagonistas, sin duda alguna, Square Enix sabe de la responsabilidad que tiene con esta franquicia, y la afronta de la mejor manera.

La esencia del alma es lo que cuenta

El argumento toma lugar justo después de los hechos que se vivieron en **Kingdom Hearts II.** Cuando todo parecía tranquilo, **Pepe Grillo**, embargado por la nostalgia, quiso recordar las vivencias con **Sora** y compañía por medio de un diario que escribía, pero lejos de encontrar consuelo a su sentimiento, descubre un mensaje bastante extraño, ya que no recuerda haberlo escrito, por lo que de inmediato corre a ver al **Rey Mickey** para comentarle la situación y tomar medidas severas... ¿cuál será el contenido del mensaje? **Mickey**, sorprendido por lo que **Pepe Grillo** le cuenta, decide que lo mejor será digitalizar el diario para apresurar la investigación, pero nunca se imaginó que al hacerlo, aparecería una copia de **Sora**, una especie de clon, quien ahora está comprometido a ayudarlos y descubrir lo que esconde el misterioso e intrigante mensaje... no te contamos más para no arruinarte la sorpresa.







Piensa muy bien tus movimientos antes de resolver algún acertijo, te ahorrarás mucho tiempo.

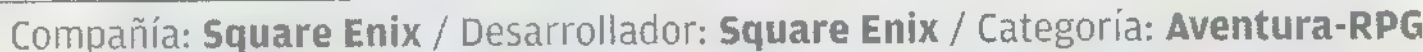
Cuando **Kingdom Hearts** apareció por primera vez, fueron muchos los detractores, los juegos de Disney atravesaban un bache, así que no se preveía un buen trabajo, mucho menos para un RPG. Todos esperábamos algo infantil, totalmente enfocado para jugadores inexpertos, sin embargo el resultado fue una de las obras más sólidas del género, sobre todo en la historia.

¿Sabías que?

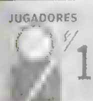
1.- Existen numerosos mangas en Japón que relatan la historia principal de la serie, un claro ejemplo de como esta obra ha trascendido a otros ámbitos.

2.- Además de los personajes de Disney, también se pueden ver a otros grandes íconos de Square, como es el caso de **Cloud**, de **Final Fantasy VII**.

3.- Uno de los juegos más esperados del futuro Nintendo 3DS, es precisamente una nueva versión de **Kingdom Hearts**, que promete ser un parteaguas.



JUGADORES



1



Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **Square Enix** / Categoría: **Aventura-RPG**

GAMEPLAY





GRÁFICOS

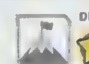




SONIDO



DIFICULTAD





HISTORIA



RANKING CN





9.0

Cada persona tiene su historia en esta gran obra de Square Enix

No olvides que las pistas o respuestas a tus problemas pueden encontrarse en los diálogos que tienes con tus compañeros de batalla, escúchalos.







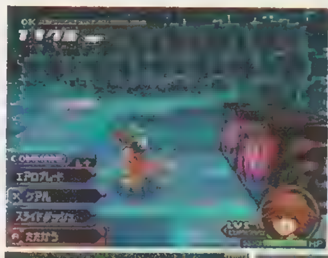
Tu espada será el mejor compañero

La mecánica de juego es simplemente adictiva, atrás quedaron esos años donde todo era indicar la acción y esperar a que se ejecutara, ahora controlas directamente a los personajes, en este caso a **Sora**, que al igual que en ocasiones anteriores, usa la **Key Blade** para terminar a sus enemigos, todo en tiempo real, lo que te permite no sólo explorar los alrededores de forma libre, sino que al mismo tiempo abre la posibilidad de que puedas crear combos cuando atacas, conectar golpes tanto en el suelo como en el aire, ya dependerá de tu destreza qué tan larga sea la agonía para tus oponentes.

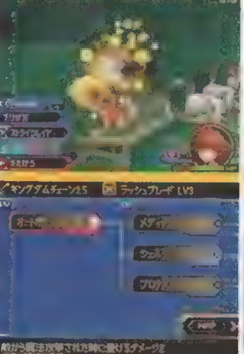
Aunque la mayoría de las escenas son en 3D, existen algunas en dos dimensiones que representan un verdadero reto para nuestra habilidad, ya que no se trata de avanzar eliminando enemigos, sino de resolver algunos cuantos *puzzles* mientras saltamos entre varias plataformas evitando caer al vacío; consideramos que fue un gran acierto el incluir este tipo de escenas, ya que permiten que la acción sea constante.

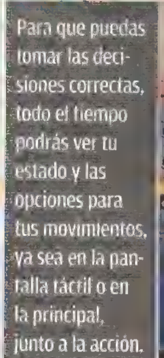
Otra de la opciones más llamativas es el Deck Command, que te permite tener en un solo botón alguna técnica especial, ya sea para defenderte o causar mayor daño. En otras series, por lo regular, tienes que poner pausa para entrar a un menú, y ahí elegir cuál es la que deseas se implemente dependiendo la situación, pero esto termina por reducir el ritmo de la historia, de los combates, haciendo de la monotonía una constante dentro del título.

La primera entrega de **Kingdom Hearts** para consola de Nintendo fue el capítulo **Chain of Memories**, el cual tuvo una gran aceptación, al grado de que por mucho tiempo se rumoraba que podría dar el salto a Wii, lo cual no ha ocurrido, pero millones de fans en todo el planeta siguen cruzando lo dedos para que Square Enix de la sorpresa.

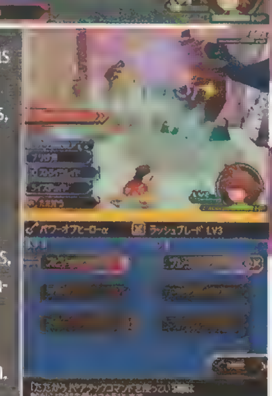








Para que puedas tomar las decisiones correctas, todo el tiempo podrás ver tu estado y las opciones para tus movimientos, ya sea en la pantalla táctil o en la principal, junto a la acción.



El camino es largo

Como si se tratara de una aventura al estilo de **Donkey Kong**, cada fase tendrá algunos elementos ocultos, en este caso se trata de *chips*, pero no creas que sirven para fabricar una súpercomputadora, con ellos puedes mejorar las habilidades del clon de **Sora**, todo esto por medio de un tablero electrónico, no hay ninguna regla para colocarlos, simplemente debes experimentar hasta que consideres que tienes el resultado esperado.

Pero la diversión no termina ahí, Square Enix ha implementado un sistema mediante el cual puedes diseñar o modificar tus propios escenarios y compartirlos con un amigo dentro de **Tag Mode**, de




Alice


Mickey

[illegible]

este modo puedes seguir disfrutando del juego después de terminarlo y cada vez crear una estructura diferente.

Vale la pena mencionar que **Re:coded** es un *remake* de **coded**, secuela que apareciera en territorio japonés de forma exclusiva para teléfonos celulares, pero que luego de su gran éxito, se decidió realizar una adaptación para la consola portátil más novedosa del planeta, nos referimos claro al Nintendo DS, donde la pantalla táctil se utiliza como un práctico radar que determina nuestra posición en el *stage*, además de poder modificar algunas opciones de manera directa, sin necesidad de detener la acción.






Jiminy Cricket

Al igual que **358/2**, el apartado gráfico es para ponerse de pie, Square Enix es de las compañías que han logrado mejores resultados técnicamente hablando con la consola, lo cual se puede notar desde el *remake* de **Final Fantasy III**, donde el manejo de cinemas y fuentes de luz fue soberbio, justo como ahora ocurre con **Re:coded**.

Al final siempre quedará tu recuerdo...

Esta nueva versión de **Kingdom Hearts** es, en pocas palabras, una joya; en todos los aspectos cumple de manera sobresaliente, es una aventura única en la plataforma, que lejos de aprovecharse del peso que tiene su nombre para lanzar una adaptación, han potenciado todas las ventajas que tenía la versión móvil, dando como resultado una pieza digna de colección, que bien podría pelear sin problemas, por el primer peldaño de esta refrescante franquicia en cualquier consola.

RANKINGS

Master:

[illegible]

Crew:

[illegible]

Panteón:

[illegible]

TRON EVOLUTION: BATTLE GRIDS

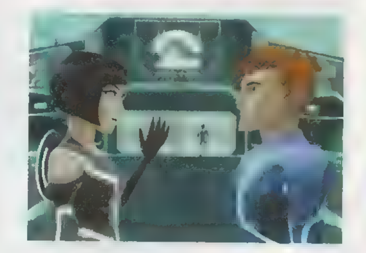


La cinta **Tron Legacy**, que se estrenó hace algunas semanas en los cines del mundo, ha sido una de las más esperadas por los videojugadores debido a su temática futurista. Pues bien, ahora podrás disfrutar de toda su acción en la comodidad de tu casa gracias a la adaptación que ha hecho n-Space para Wii, en la que hasta cuatro personas competirán en diferentes actividades, no por obtener el primer lugar, sino por conservar su vida.

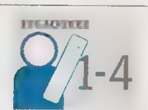
Demuestra tu verdadero valor

Muchas veces lo peor que se puede hacer al trasladar una película a videojuego es seguir el guión tal cual. En ocasiones, lo ideal es adaptarlo, volverlo digerible y, sobre todo, divertido, como es el caso de **Tron Evolution: Battle Grids**. Los programadores hicieron un título enfocado totalmente al modo *multiplayer*; claro, tiene una modalidad para un jugador, pero contrario a lo que ocurre en otros juegos, aquí no es opción principal.

En total, se han diseñado más de 15 juegos para cuatro personas de manera simultánea, en pantalla dividida. Todos hacen gala del control de Wii y cada actividad se convierte en un auténtico reto a nuestra habi-



lidad. Está claro que las carreras no iban a quedar fuera por nada del mundo: vas a conducir una moto a velocidades increíbles en autopistas futuristas, al estilo de **F-Zero**, inclinando el Wiimote en la dirección en la que desees moverte. Debes tener mucho cuidado no sólo con los participantes, sino también con las irregularidades del terreno, un agujero no sólo te atrasará, sino también te pondrá en un laberinto del que puedes tardar mucho tiempo en salir. Otra de las modalidades que más nos gustaron es la de batalla, aquí lo interesante es que no usas armas (en otras opciones sí las usarás), sino tu moto. Los escenarios son cerrados, arenas exclusivas para estas competencias, como ocurría en **Mario Kart 64** o en **Diddy Kong Racing**, pero aquí tienes que correr de forma que la estela que deja tu vehículo se cruce con el camino de tus adversarios; si esto sucede, chocarán irremediablemente y obtendrás un punto. Obviamente, podrás esquivar las estelas rivales agitando el Wiimote para saltar; de lo contrario, terminará la aventura.





Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **n-Space** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY 
GRÁFICOS 
SONIDO 

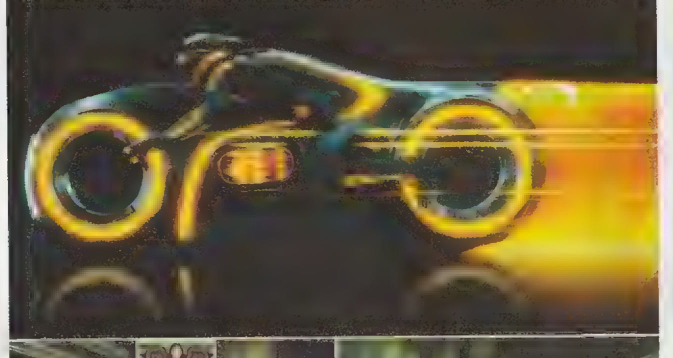
MULTIPLAYER 

REPLAY VALUE 
RANKING CN  8.0

En el filme, **Sam Flynn**, joven que ha sufrido la misteriosa desaparición de su padre, recibe una señal de auxilio. No lo piensa dos veces y se dirige directo a investigar si es de su padre. La señal viene de un mundo virtual que creó **Kevin Flynn**, padre de **Sam**, pero el lugar no es lo que se esperaba: está lleno de peligros.

A toda marcha hacia el peligro

Pasando a los gráficos, podemos decir que son buenos, llenos de color y luces, que hacen de las carreras o batallas todo un espectáculo. Sin embargo, a veces te puedes llegar a perder pensando que existen caminos alternos, pero nada que un par de competencias no arregle. La música sentimos que pudo ser mejor, tomando en cuenta que tienen la película como referencia; aunque tampoco es para bajarle el volumen.









Viaja a la velocidad de la luz

El título ha sido una grata revelación desde su planteamiento, en el que, como ya comentamos, nos ofrecen diversión para cuatro personas desde el primer segundo; todo complementado por un gran modo individual que nos llevará a recordar lo más relevante que vimos en la pantalla grande. **Tron Evolution: Battle Grids** es un juego diferente, en el que pasarás horas frente a la pantalla; aunque eso sí, jugarlo solo resulta monótono.





¿Sabías que...?

- **1.-** No es la primera ocasión en la que **Tron** llega a consolas de Nintendo, ya que lo hizo en 2003 para Game Boy Advance, en **Tron 2.0**.
- **2.-** El OST de la película fue realizado por la popular banda Daft Punk.
- **3.-** La palabra **Tron** es un comando utilizado por un lenguaje de computadora.

Conoce a tu equipo



Los personajes que podrás seleccionar para las misiones son muy diferentes, tanto que su desempeño se ve afectado por esta condición.

La primera cinta de **Tron** apareció en el ya lejano 1982, fue dirigida por Steven Lisberger y está considerada como una de las películas de ciencia ficción más populares por sus aportaciones técnicas al género.

RANKINGS

Master:
Me recuerda mucho a **Turok Rage Wars** para Nintendo 64, ya que está totalmente pensado para que cuatro personas lo disfruten. Y vaya que se esforzaron para que así sea, porque todas las actividades son muy divertidas, desde las carreras hasta las confrontaciones directas que realizas sin necesidad de la moto. Honestamente, creo que lo hecho por n-Space es digno de aplaudirse, pues para ellos hubiera sido muy sencillo ofrecer una simple adaptación de la película, pero prefirieron ir más allá. Situación que se verá recompensada no sólo en ventas, sino también en prestigio, que posteriormente les permitirá crear obras más complejas en las que su potencial se vea explotado.

Crow:
En particular, me hubiera gustado más si el modo de historia hubiera sido el dominante, pero la gente de n-Space decidió que el combate en motos sería la parte principal del juego, lo cual no es desagradable; pero repito, yo lo preferiría como un modo de juego alterno que diera pauta a más escenas de acción. Quizá gráficamente no sea sorprendente, pero quedan bien para el tipo de juego estilo futurista. Me agradó la acción que se puede llegar a recrear en los combates *multiplayer*, haciendo que vivas la experiencia de ciertos momentos de la película en la comodidad de tu casa. En conclusión, sólo lo recomiendo para los fans verdaderos de **Tron**.

Panteón:
Es gracioso, ahora todo mundo habla de **Tron**, pero hace un par de años sólo los cinéfilos conocíamos la primera película que, curiosamente, no fue tan aceptada ni valorada en su momento. Siempre pasa pero, bueno, la cosa es que por fin después de tantos años **Tron: Legacy** da continuidad real a la historia, y qué mejor que vivir las emociones de este mundo electrónico que con un juego de Wii, ¿no crees? Simplemente, no puedes dejarlo de conocer, es una excelente opción para quienes gustan de la acción y desean llevar a otro nivel sus habilidades. Además, se trata de una cinta que, como buen fanático del séptimo arte, no puedo dejar de recomendar.

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

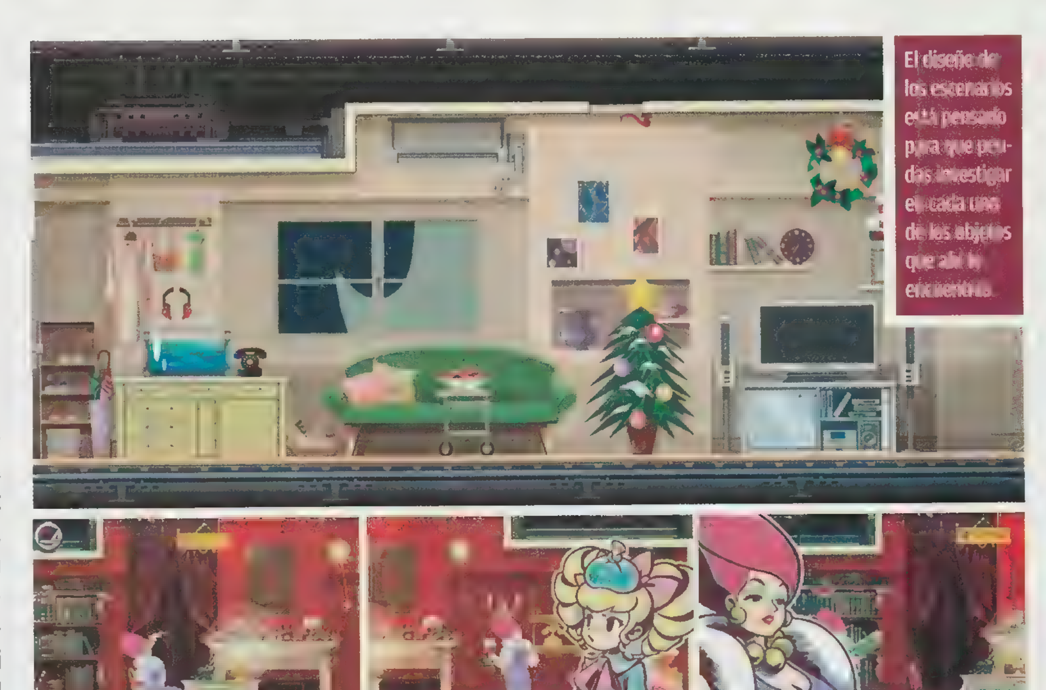
El cuerpo es sólo un medio que contiene nuestra verdadera esencia... el alma



Violencia de fantasía, lenguaje moderado.

© 2011 Capcom

Capcom se ha mostrado como una de las compañías que más han apoyado al Nintendo DS, han visto en ella la herramienta ideal para producir nuevas ideas como en su momento lo fue **Ace Attorney**, una novela gráfica que actualmente goza de gran popularidad, pero ahora han decidido seguir creciendo, y qué mejor manera de hacerlo que con una nueva serie, a la que han titulado **Ghost Trick: Phantom Detective**, cuya principal cualidad es su divertida historia, que seguramente nos hará preguntarnos en más de una ocasión si hay otro mundo paralelo al nuestro y si podemos interactuar con él.



El diseño de los escenarios está pensado para que puedas investigar en cada uno de los objetos que ahí te encuentres.

Una fantasmagórica sorpresa

El año pasado, durante la E3, Capcom dio mucho de qué hablar con **Super Street Fighter IV** para Nintendo 3DS, pero al mismo tiempo, demostraba que seguiría apoyando al actual sistema de doble pantalla, mediante **Ghost Trick: Phantom Detective**, título que si bien no atrajo las miradas del medio en aquella primera aparición, poco a poco ha generado una expectativa muy especial, en la que los desarrolladores se muestran sumamente confiados, como si se tratara de una apuesta segura. Comencemos por hablar de la historia; bastante original y creativa. En ella controlaremos a **Sissel**, un personaje que bien pudo haber sido diseñado para **Elite Beat Agents** por su excéntrico peinado y su colorido traje, pero él no baila, es más tal vez no tenga "ritmo" en sus movimientos, ya que se trata de un fantasma, de un espíritu perdido en el mundo de los humanos que contrario a las creencias populares, no vive en una vieja mansión a las orillas de una carretera poco transitada, esperando pacientemente que alguna familia se hospede para hacerle la vida imposible, no, su propósito es mucho más complejo.

Sissel hasta hace poco era una persona normal, que iba y venía por las grandes avenidas sin pensar que su vida terminaría de manera trágica, ya que ha sido aniquilado, y ahora su misión será descubrir quién lo hizo y por qué, lo cual no será sencillo, sobre todo mientras te acostumbras a las nuevas posibilidades y limitantes de tu nuevo estado físico.

El misterio es parte fundamental de la aventura, mientras avanzas conocerás personas bastante pintorescas, en las cuales tendrás que confiar si es que quieres llegar hasta las últimas consecuencias; por esta razón resulta muy importante que pongas atención a lo que te dicen, nunca dejes los consejos en saco roto.

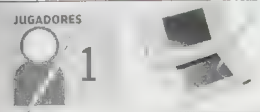
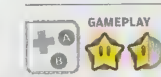


Los tres esperados de Capcom para portátiles:

1.- Okamiden: Aún no sale al mercado y es ya considerado como una de las mejores obras que podremos conseguir en la consola, se trata de una historia totalmente original en la que se usará el *Stylus* de la consola como un pincel mágico que nos servirá para atacar o modificar el escenario.

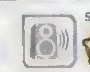
2.- Super Street Fighter IV: Toda la emoción de esta gran serie de peleas llegará al Nintendo 3DS gracias a una conversión que promete ser magnífica, pues no sólo contendrá al plantel completo de peleadores, sino que además, podrás retar con personas de todo el mundo gracias a que será compatible con redes Wi-Fi.

3.- Resident Evil: Revelations: De los juegos que se han mostrado, tal vez sea el que tiene mejor aspecto gráfico, pero no se queda ahí, en *gameplay* también se augura que será de lo mejor, sacando máximo provecho de la doble pantalla.

JUGADORES 1



Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Misterio - Aventura**

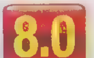
GAMEPLAY

GRÁFICOS


SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN

8.0

Cada pieza en su lugar

El desarrollo será totalmente en 2D, pero no por ello creas que será un día de campo, todas las escenas guardan secretos y acertijos que tienes que resolver posesionando los objetos que se encuentren alrededor. Claro está que aunque en un principio será obvio, a partir de la mitad del juego tendrás que hacer un gran esfuerzo, para resolverlos, casi al nivel de los vistos en **Trace Memory**, sólo que aquí todo estará enfocado a tu condición fantasmal actual.

En la pantalla superior podrás ver a los personajes, enemigos, y elementos con los cuales podrás interactuar, pero realmente es en la parte inferior, con ayuda del *Stylus*, donde tienes que dar resolución a cada suceso, inspeccionar con cuidado los objetos que te parezcan sospechoso; que no necesariamente deben ser cajas viejas arrumbadas o armamento oculto; muchas veces una simple jarra de agua puede contener algún secreto vital para tu reto.

Poderes fuera de este mundo

Para no dejar todo al análisis, **Sissel** tiene un par de habilidades que te ayudarán en la investigación. La primera de ella te permite hablar con personas que hayan perdido la vida (tal vez víctimas de la misma persona que estás buscando), y nada mejor que un testigo presencial para aclarar todas tus dudas, pero si aun así no crees lo suficiente en sus palabras, existe otro medio por el que puedes conocer los hechos, y es metiéndote a su cuerpo, ya que de este modo puedes regresar el tiempo cuatro minutos, valiosos instantes en los que sabrás exactamente cuales fueron sus últimos actos.

¿Recuerdas la película **Matrix**? En ella algunas personas entran y salen de un mundo virtual gracias a líneas telefónicas; pues bien, aquí **Sissel** hará lo mismo para viajar entre las distintas escenas que componen la trama, con la esperanza de que cada uno de esos recorridos lo acerque más a su asesino.

Técnicamente es bueno, sus gráficos y música resultan muy atractivos, pero realmente lo que se lleva los aplausos, son los inteligentes y entretenidos diálogos entre los personajes, donde no se limitan a dar sólo información, realmente se denota la personalidad de cada participante, en sus titubeos, en la fuerza, bueno, hasta en las bromas. Un gran trabajo de los programadores.

La mente creativa detrás del concepto de **Ghost Trick** fue ni más ni menos que Shu Takami, quien entre otras cosas, fue responsable de crear la serie **Ace Attorney**; si pensabas que su talento se había quedado en la serie de abogados, con esta obra te darás cuenta de que estabas en un error.



Encuentra el verdadero camino al paraíso

La fuerza que tiene este título es enorme, no nos referimos solamente a la obra como tal, sino al concepto, que de ser llevado de manera correcta, puede convertirse en una franquicia refrescante en los portátiles. **Ghost Trick: Phantom Detective** te va a encantar, su único defecto es que puede resultar algo corto, pero créenos, lo disfrutarás de principio a fin; no somos adivinos, pero no nos extrañaría ver una versión para N3DS en el futuro.



RANKINGS

Master:
La primera vez que escuché de este juego, pensé que sería algo similar a **Geist** de Nintendo GameCube, enfocado más a la acción, pero me alegra ver que no es así, que se trata de una aventura con un humor excelente, te reirás demasiado, basta con ver la ilustración de la caja para que sepas lo que te espera. Pero eso sí, no te confíes, varios acertijos requieren de toda tu concentración. En este momento, para tu Nintendo DS, no vas a encontrar un lanzamiento mejor, compruébalo por ti mismo. Capcom está dejando claro su posición como gigante del medio, no en cuanto a gráficos, sino a innovación, que a final de cuentes es lo que rige la industria.

Crow:
La primicia, aunque no tan original como muchos pensarían, es bastante buena, digamos que tiene múltiples elementos clásicos de investigación con toques sobrenaturales que dan pie a la aventura. El hecho de que lo orientaran hacia un concepto más divertido y menos formal, nos da la posibilidad de enfrentar situaciones poco convencionales que realmente disfrutaremos en el Nintendo DS. En sí, es un título que cumple con su función principal, hacerte pasar un rato entretenido y que se ajusta a la dificultad de los pequeños jugadores o no tan experimentados, por lo que no tienes pretexto para no darle una oportunidad a este interesante juego que Capcom nos presenta.

Panteón:
Alguien estaba viendo **Danny Phantom** mientras jugaba **Phoenix Wright** y tuvo una idea: **Ghost Trick: Phantom Detective**. El juego en sí es interesante, pero desde mi punto de vista contiene demasiados clichés como para que pueda tomarlo en serio: el protagonista pierde la memoria y no sabe por qué es un fantasma (¡holaaaa **Caspeeeer**!), puede regresar a cuatro minutos antes del homicidio... trama digna de sitcom de E.U.A.; tiene poderes fantasmales como **Danny Phantom** y otros más que la verdad ya me dieron sueño. Si tienes tus dudas, que te lo presten antes de que lo compres, será mejor para que no digas que no te lo advertí desde antes.



¡DISPONIBLE YA!
METROID
Other M
WWW.METROID.COM/ES
DOLBY
PRO LOGIC II
Wii
Nintendo



TAMBIÉN EN
ESPAÑOL

LOST IN SHADOW™

Platicamos con el productor del juego

Ya está disponible uno de los lanzamientos más esperados para Wii. Si aún tienes dudas sobre este creativo desarrollo, lee la entrevista y saca tus conclusiones.

Entrevista

Productor Hudson

Shinichi Kasahara

Club Nintendo: Ya tuvimos el juego, lo jugamos y pensamos que es un gran título, diferente de lo que estamos acostumbrados. El hecho de manejar una sombra que se proyecta de manera diferente según la luz nos parece una idea muy bien llevada. ¿Cómo y cuándo surgió esta propuesta para Wii?

Shinichi Kasahara: En términos de idea te puedo decir que surgió hace como dos años. Nuestro director de **Lost in Shadow**, el señor Kishikashi, se nos acercó y comentó que apreciaba los crecimientos de los puntos de sombra, aludiendo que era un concepto muy sencillo, pero que podía ser interesante llevarlo a un juego. Es ahí cuando el proyecto realmente comenzó.

CN: Sabemos que la historia trata acerca de un niño y su sombra. ¿Qué más nos puedes platicar sobre este aspecto?

SK: La historia comienza en la cima de una torre misteriosa, vemos a un niño que ha sido atrapado, pero realmente no sabemos por qué. Eso se sabrá hasta el final del juego. Una figura misteriosa viene y desprende del cuerpo del niño su sombra, la lanza desde la parte más alta de la torre hacia el suelo y ahí comienza el juego; en ese momento la sombra se levanta y se da cuenta de que no está el cuerpo. Así que la jornada completa trata de reencontrar un elemento con otro en la cima de la torre.

CN: ¿La noche tiene alguna participación en **Lost in Shadow**, o es un elemento que no está contemplado en el juego?

SK: No hay noche en el juego, porque no hay sombras ahí. Pero originalmente pensamos en un concepto en el que pudiéramos manejar el tiempo en algún escenario, en donde dependiendo del tiempo en el que pasarás ahí la dirección de la sombra cambiaría, porque obviamente durante el día el sol se mueve y, por consecuencia, tu sombra también. Así que analizamos la adición del tiempo, pero vimos que sería complicado para el juego. En esta entrega lo dejamos fuera, pero uno nunca sabe; tal vez para un siguiente desarrollo pensaríamos en incluir este elemento.

CN: Ya vimos un modo de juego, en donde existe una gran persecución del niño por unos entes a los que hay que temer bastante. ¿Qué otros modos tenemos? Sabemos que son varios.

SK: Sí, lo que ustedes vieron es parte de los diferentes modos de juego que tiene **Lost in Shadow**; existen otras áreas en el juego con formas muy distintas de jugar. Habrá que resolver ciertos *puzzles*, escenas con aventura, batallas contra enemigos y muchas cosas más. En especial les comento de un escenario en el que se debe escapar de una gran sombra que viene tras nosotros; es muy buena escena. Son bastantes los aspectos del juego, que conocerán conforme avancen. Es muy completo.



CN: Creemos que este juego encajaría perfecto en una versión para Nintendo DS o Nintendo 3DS, ¿hay alguna intención de llevar este título a una de las consolas portátiles de Nintendo?

SK: Por ahora estamos concentrados en el lanzamiento de esta versión para el Wii de Nintendo. En Hudson estamos dándole a nuestros consumidores lo que quieren, así que lanzaremos **Lost in Shadow** para Wii y escucharemos lo que les gusta del juego, lo que podemos mejorar. Y si existe una consola que nos permita mejorar lo que gustó a nuestros consumidores, entonces veremos. No nos cerramos a una sola consola, estamos abiertos a más; veremos lo que nos dicen las ventas de este juego y eso nos dará la pauta para ver hacia el futuro.

CN: ¡Gracias por la entrevista!

SK: ¡Por nada, fue un placer!



Lost in Shadow

Por fin un juego que no es la sombra de ningún otro

El *review* del juego lo tuvimos en nuestra edición de septiembre de 2010. ¡No dejes de checarlo!

Centro de entrenamiento

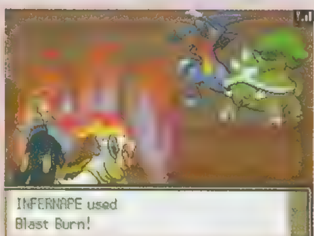
¡Hola, entrenadoras y entrenadores! De nueva cuenta, su amigo y colega Panteón los saluda con todo el gusto de siempre. En esta ocasión voy a profundizar un poco en un tema específico debido a que muchas de las preguntas que hacen favor de mandarme se enfocan en los ataques y la mejor estrategia para ganar tanto los combates sencillos como los dobles. Asimismo, daré respuesta a otras incógnitas que me hacen llegar por medio de sus correos ordinarios y electrónicos. Así que no dejen de leer, ¡porque esto se va a poner más interesante!

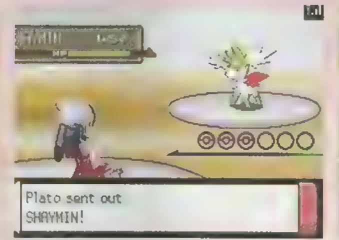
Consejos para las batallas

¿A quién poner primero?

Algo que debes tomar en cuenta es que el primer **Pokémon** que tengas en tu equipo será el que combata primero. Es bien sabido que si quieres que alguno de ellos suba de nivel más rápido, debes ponerlo en la primera posición y de inmediato cambiarlo, para que otro **Pokémon** más fuerte se encargue del atacante y ambos obtengan experiencia. El problema es que, obviamente, el segundo que entre al combate recibirá invariablemente los efectos del atacante; así que tenlo en cuenta.





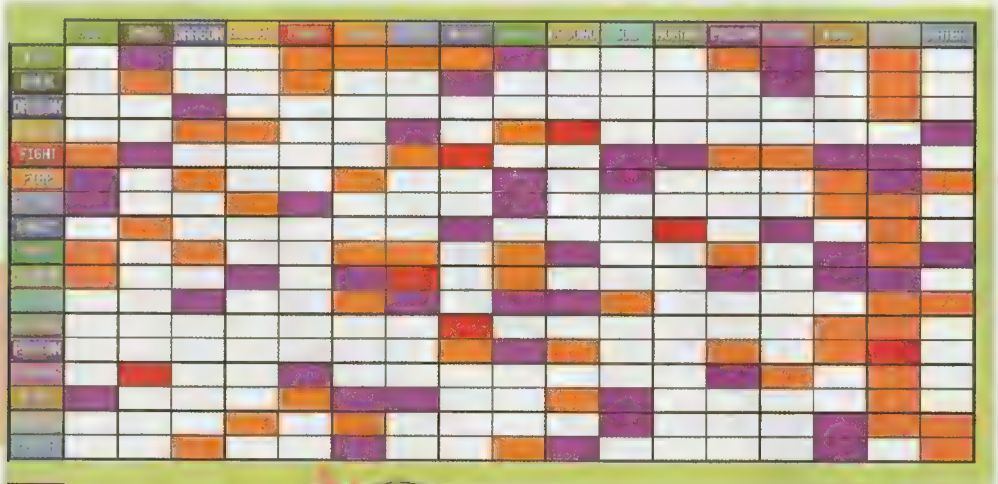




Tipos de Pokémon

Como lo comenté antes, aquí está el cuadro en donde podrás ver qué tipo de **Pokémon** es más fuerte contra otro y cuáles son débiles en relación con el tipo de atacante. Recuerda que debes pensar bien tus estrategias para lograr armar bien tus equipos de **Pokémon**.

La ventaja que tienes cuando peleas contra líderes de gimnasio en el juego es que poseen un tipo predominante. Pero cuando combates contra alguien más, considera que también tratará de tener un equipo bien balanceado para derrotarte.



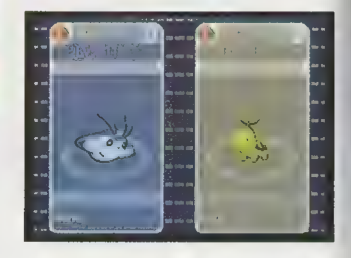
Súper efectivo
Daño normal
No muy efectivo
Inmune

Estrategias hay muchas, pero todo dependerá de tu ingenio durante los combates.

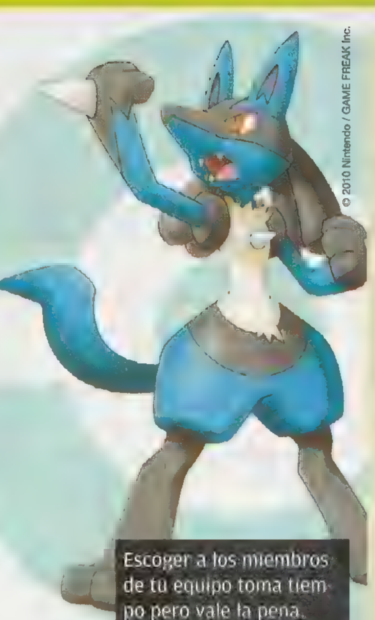
© 2010 Nintendo / GAME FREAK Inc.

"Te voy a echar a mi hermano"

Usar ítems para curar a tus monstruos de bolsillo puede ayudar, pero siempre es bueno recordar que usar un ítem significa que durante ese turno no causarás daño al oponente y que es posible que recibas un impacto directo. Una técnica curiosa es tener a un **Pokémon** que resista mucho daño por su alto HP, que deberás cambiar para que en el siguiente turno puedas curar al que estaba en juego. Usar a un **Pokémon** de saco de arena ampliará tus posibilidades de triunfar, pero no se recomienda mucho si no tienes un buen balance, debido a que tendrás a cinco de ellos para pelear, y a uno para defender.



No te preocupes mucho por conseguir al principio monstruos de bolsillo poderosos. Lo irás viendo con el tiempo y tu progreso en la aventura, así podrás elegir al mejor.



Escoger a los miembros de tu equipo toma tiempo pero vale la pena.

Subiendo de nivel

He recibido muchas cartas en las que me dicen que les resulta difícil subir de nivel a sus **Pokémon**, especialmente cuando se trata de enfrentar a un líder o entrenador nuevo. A mí me ha funcionado combatir contra cada uno de los entrenadores que encuentre en el camino, contando a los que están dentro de los gimnasios. De esa manera, los **Pokémon** tendrán más posibilidades de subir de nivel. También vale la pena que, antes de proseguir a una nueva locación, pelees contra los **Pokémon** salvajes hasta que subas, al menos, uno o dos niveles de cada miembro del equipo.

Batallas dobles

Hay que tomar en cuenta que si en los encuentros sencillos el que pelea es el primero del equipo, en las dobles serán los dos que estén al frente. Procura siempre acomodarlos de manera que no sean del mismo tipo y que, obviamente, puedan ayudarse uno al otro. Si tienes a dos voladores, o a uno y otro de agua, un **Pokémon** eléctrico los acabará sin piedad. Trata de tener un balance entre los dos primeros, para que no vayan a perder al primer combate. Ahora bien, recuerda que algunos de los ataques afectan a dos o más **Pokémon** tanto del oponente como de los tuyos, así que no vayas tú mismo a provocar la caída anticipada de un compañero de tu equipo.







Por hoy hemos terminado con esto...
Recuerda que puedes escribirme tus anécdotas, tipos de **Pokémon** favoritos, enviar dibujos, estrategias y sugerencias sobre lo que quieras que tratemos aquí. Envía tus cartas a la dirección de nuestra revista o, bien, por correo electrónico a: **panteon@clubnintendomx.com** con el asunto o subject: Centro de Entrenamiento. **¡Sigan entrenando!**

Correo Pokémon

• ¡Hola, Panteón! Saludos desde Bolivia. No estoy seguro de que hayas conseguido muchas cartas desde acá. A mí me encantan tus artículos y comparto tu pasión por los monstruos de bolsillo. Bueno, te tengo una pregunta, la cual no estoy seguro si has respondido o no. ¿Cuál es tu **Pokémon** favorito para comenzar en cualquier generación y por qué crees que sea el mejor? En respuesta a tu pregunta en el ejemplar de octubre, mis favoritos siempre han sido **Raichu**, **Charizard**, **Ho-oh** y, por último, **Houndoom**.

Óscar Prudencio

R: Saludos, mi buen Óscar. Efectivamente, no me han llegado tantas cartas desde Bolivia, por lo que me da mucho gusto recibir tu misiva. En respuesta a tus incógnita sobre el mejor **Pokémon** para comenzar, es sencillo: cuando jugué mi primera versión, la **Red**, elegí a **Charmander** porque me gustó el personaje, pero pronto me di cuenta de que la mayoría de los **Pokémon** que enfrentas a continuación son débiles contra el fuego, y esto sucede en casi todas las versiones subsecuentes. Claro está que cuando tu rival elige justamente el **Pokémon** que es superefectivo contra el tuyo, crees que tu elección fue incorrecta, pero con un buen balance de equipo y técnicas podrás derrotar a quien sea. Por supuesto que depende del gusto de cada quien elegir a su tipo favorito al iniciar, pero yo sigo recomendando el de fuego.

• Buenos días, tardes o noches, Panteón, te escribo porque tengo una duda que no me ha dejado dormir. Quisiera que me ayudaras a quitarme esta espinita que sigue molestándome. Seguramente, tú ya pasaste todas las versiones habidas y por haber de **Pokémon**, por lo cual yo creo que te debe de dar flojera estar hablando con toda la gente de los pueblos y que nada más vas, vences a los líderes de los gimnasios y cumples lo necesario para avanzar y así hasta terminar el juego. ¿Estoy en lo correcto, o de plano sí te detienes a checar cada una de las cosas de los juegos? Te lo pregunto porque a mí luego me da flojera, pero a veces me siento como si estuviera haciendo trampa o algo así. Si puedes responderme en el Centro de entrenamiento, mejor, para ver mi carta publicada, gracias.

Hugo Rayas H.

R: Pues en el momento que leo tu carta son tardes así que muy buenas. Fíjate que sí. La verdad, a veces me da muchísima flojera estar hablando con la gente y checar todos los libritos, letreros, etcétera. Pero cuando me acuerdo de que te dan información variada y que en ocasiones puedes conseguir ítems y cosas especiales, venzo la pereza y trato de no dejar nada sin explorar. Por lo tanto, te recomiendo que también tú lo hagas, pues podrías estar perdiendo algo importante o útil. Eso sí, lo que en verdad me causa tedio es participar en los concursos y hacer los jugos con las frutitas y todo ese tipo de cosas que, la verdad, no tienen mucho que ver con las batallas en realidad.

• Hola, Panteón. Tengo muchas dudas sobre cómo formar un buen equipo de **Pokémon** que pueda vencer a todos los demás, pues son muchos tipos y sólo puedes tener a seis contigo. ¿Cómo puedo hacer una alineación balanceada, especialmente si me gustan **Pokémon** del mismo tipo? Espero tu respuesta y agradezco tu atención.

Alexis Suárez

R: Vaya, sé que ésta es una pregunta complicada y muy común, pues a veces nuestros **Pokémon** favoritos son del mismo tipo o, bien, tienen la misma debilidad. Lo primero que debes hacer es tomar en cuenta que hay que procurar tener a varios monstruos de diferentes tipos en tu equipo; especialmente, puede ayudarte que sean de dos clases, pero también quiere decir que tendrá dos debilidades. Procura contar siempre con un **Pokémon** de tipo específico que pueda defender a otro y viceversa. Además, trata de ponerle ataques diferentes, especialmente que sean superefectivos contra el tipo que es peligroso contra tu **Pokémon**. Es decir, puedes dar un ataque eléctrico a un **Pokémon** de fuego, así se defenderá de los de agua. Intenta diferentes combinaciones y recuerda que puedes cambiar tu equipo según las circunstancias de cada uno de los combates o encuentros.

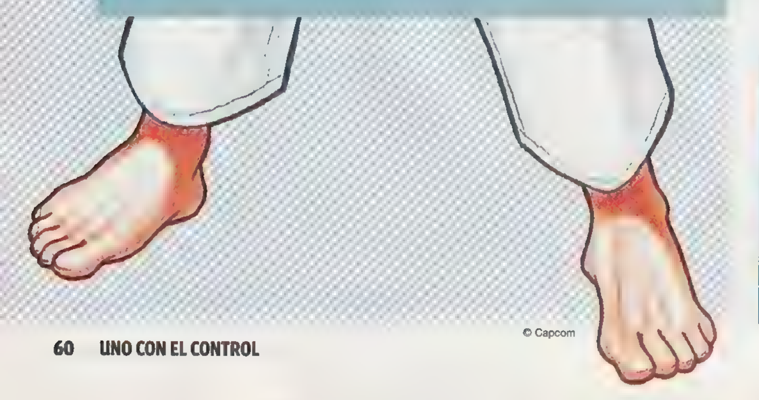
Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo están? ¿Ya listos para el estreno del Nintendo 3DS? Vienen juegos verdaderamente sorprendentes, como el *remake* de **Ocarina of Time**, **Metal Gear**, **Kingdom Hearts**, **Star Fox**... en fin. Sin duda, no vamos a tener un solo minuto de descanso si queremos probar todas estas maravillas. Si tuviera que resaltar algún título del futuro catálogo, sería **Super Street Fighter IV**, el género de las peleas es mi favorito y, por lo tanto, lo espero ansiosamente. Esto me lleva a la siguiente pregunta: ¿realmente ese género necesitaba una evolución al mundo 3D? Trataré de dar respuesta a esta interrogante.

¿Recuerdan cuando las Arcadias eran un gran mercado? Pues parte de ese reinado se lo deben a los juegos de pelea en dos dimensiones que, por años, mantuvieron esta área viva y sobre todo rentable.





En apariencia es un personaje simple, pero sin duda es el más grande guerrero que se haya visto en un juego de pelea. Nos ha enseñado que la lucha por la vida estará presente en cada lugar donde nos encontremos.

© Capcom

El largo reinado de Capcom

Muchos dirán que existieron varios juegos de pelea antes que **Street Fighter II**, lo cual no lo niega nadie, pero donde el género realmente repuntó y sentó las bases de lo que es hasta nuestros días fue con la obra de Capcom. Un control de ocho direcciones y seis botones con distintos golpes fue suficiente para crear todo un fenómeno. No había nadie que no viera enormes filas para jugar no sólo en locales de Arcadia, sino también en tiendas, farmacias; en fin, nadie quería quedarse sin la oportunidad de jugarlo.

Pasó el tiempo y las secuelas eran más que una obligación (las cuales no se limitaban a simples actualizaciones como se cree, los personajes presentaban mejoras en sus movimientos o, incluso, se agregaban nuevos participantes). Así que las compañías competidoras en el ámbito Arcade, como SNK, no se iban a quedar con los brazos cruzados; deseaban ver su nombre en el mercado que se estaba gestando. Por lo tanto, sin pensarlo mucho, lanzaron juegos como **Fatal Fury**, **Art of Fighting** o **World Heroes**, sin mencionar el espectacular **The King of Fighters**, que ha sido por años su emblema, su producto más importante, al grado que ha sido adaptado a diferentes plataformas en todos estos años.

En 1993, Data East lanzó al mercado **Fighter's History**, el cual en muchos aspectos se trataba de una copia de **Street Fighter II**, por lo que más tardó en llegar a las Arcadias que Capcom en presentar una demanda. Pero a pesar de las pruebas, no se pudo hacer mucho, a tal punto que tuvo una adaptación para Super Nintendo.

Todo eso pasó a mediados de los años noventa. Parecía que las posibilidades eran infinitas pero, como siempre, las nuevas tecnologías trajeron consigo cambios en el modo de ver los videojuegos de peleas. Algunas compañías, como SEGA, comenzaron a ver con buenos ojos trasladar el género al mundo de 3D.

Honestamente, no sonaba nada mal; de hecho, era emocionante. Todos pensábamos ver grandes guerreros atacándose sin piedad en escenarios realistas, como si estuviéramos viendo una película con grandes efectos especiales... Pero la realidad fue otra, muy distinta a lo que se prometía y esperábamos; todas las expectativas que se tenían no se vieron reflejadas en los productos de la manera que se comentaba. Sin embargo, no fue impedimento para que se siguiera experimentando, lo malo fue que sin muchos adelantos.



El equilibrio de fuerzas representó el éxito.



La movilidad de este juego lo llevó a la gloria.

Comenzaba una nueva era

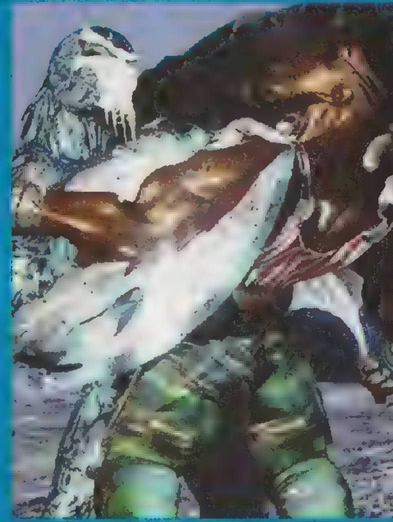
Los juegos en 3D trajeron consigo un gran problema, que al menos a mí, como amante del género, me pareció fatal: las evoluciones eran terriblemente lentas, atrás quedaban los combos vertiginosos, las jugadas de engaño; todo se reducía a presionar los botones de la forma más rápida posible (lo que no significaba que el personaje reaccionara así). Esto causó que el estilo perdiera fuerza, vimos juegos como **Tekken**, **Dead or Alive**, nuevas versiones de **Virtual Fighter**, en fin. A pesar de que no eran juegos tan buenos desde mi punto de vista, por moda comenzaron a lanzarse demasiados, pero eso no fue lo peor, sino que algunas sagas pensaron que por ahí estaba el camino y dieron el salto. El resultado está de más comentarlo, las peores ediciones de **Street Fighter**, **KOF** e incluso **Mortal Kombat** fueron en tres dimensiones.

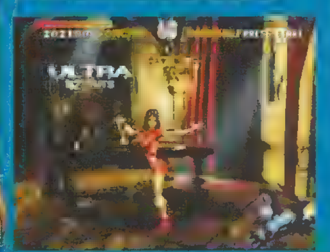
El único título que para mí ha sido realizado de manera perfecta en 3D ha sido **Soul Calibur II**, todos los personajes no sólo estaban balanceados en sus habilidades, sino que también podían correr y realizar técnicas sorpresivas; sobre todo **Nightmare**, una verdadera máquina de hacer combos.

Con el paso del tiempo los desarrolladores comenzaron a darse cuenta de que no era tan viable el mundo poligonal para el género; al menos, no como lo habían abordado: debían buscar nuevas formas. Quizá quien se percató primero del problema fue RARE, que con **Killer Instinct** en 1995 marcó un precedente de una manera creativa, como sólo ellos podían hacerlo. Demostraron que ambos estilos podían combinarse para lograr mejores resultados; una verdadera evolución del concepto.

Ahora que estamos iniciando 2011 queda claro que la compañía inglesa tenía razón, sólo basta mirar los nuevos desarrollos par las Arcadias japonesas (resulta complicado que esta obras lleguen a América por la situación de ese sector actualmente), **The King of Fighters XII**, **Super Street Fighter IV**, que por cierto tendrá de forma exclusiva a **Yun** y **Yang**. Todos están regresando al estilo tradicional, las 2D, pero al igual que hiciera RARE con personajes, fondos y elementos en 3D... justo como realmente lo imaginábamos hace años. Sé que muchas personas han disfrutado de los juegos que comenté anteriormente, pero no dejo de pensar que de haber sido mejor el inicio, ahora tendríamos obras maestras que recordaríamos siempre. Y no sólo títulos que, aunque visualmente cumplían su cometido, en cuanto a la jugabilidad eran un auténtico martirio para las manos; al menos, para quienes amamos el dinamismo dentro de las batallas.

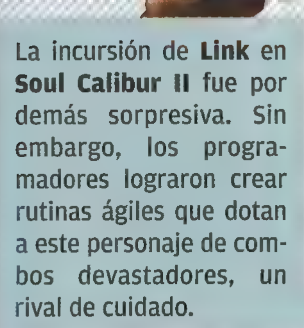












La incursión de **Link** en **Soul Calibur II** fue por demás sorpresiva. Sin embargo, los programadores lograron crear rutinas ágiles que dotan a este personaje de combos devastadores, un rival de cuidado.

© Nintendo

Aun quedan muchos mundos por explorar

Que quede claro, no estoy en contra de los juegos de pelea en 3D, sólo que considero que no es el estilo ideal para estas obras. Y queda corroborado luego de una gran tarde de **Tatsunoko vs Capcom**, el cual tal vez no hubiéramos podido disfrutar de haber seguido por ese sendero. Y lo mejor está por venir, con el novedoso sistema de retas que propondrá Capcom para **SSFIV** en Nintendo 3DS, no dudo de que será un nuevo escalón que llevará a **Ryu** y compañía a nuevas alturas y, de paso, a todo el medio.

Espero que hayan disfrutado el tema de este mes. Recuerden que todos sus comentarios son bien recibidos en mi correo electrónico juang@clubninendomx.com. Que pasen un mes increíble, nos leemos el siguiente número, donde les prepararé algunos consejos de los juegos más populares del momento, ¡hasta la próxima!

WARIO AWARDS

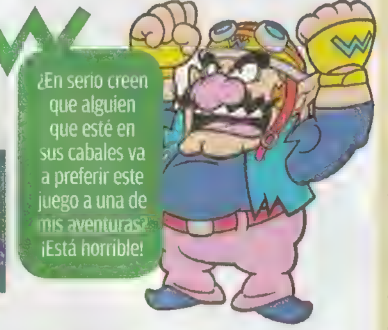
¡Hola, chavos! Después de unas muy merecidas vacaciones, estoy de vuelta para iluminarlos con mi sabiduría. Fíjense que durante mi ausencia estuve viendo mucha tele, películas y, claro, jugando varios videojuegos, entre ellos los míos -que son los mejores de todos-. Noté que en verdad hay varios exponentes de lo que resulta cuando la gente en serio tiene flojera de hacer las cosas bien; por esta razón, decidí crear esta sección que estoy seguro de que les gustará (como que yo la hice, je je je). Se trata de la entrega de premios a la anti-excelencia, que simplemente llamo "Los premios de Wario". Acomódense en su sillón favorito para que disfruten mejor de la lectura que les preparé.

Peor concepto hecho videojuego

Captain Novolin

Superman tiene superfuerza; **Batman**, millones de dólares y la tecnología que quiera. Yo, soy supergalán y poderoso, pero el **Captain Novolin** sabe controlar muy bien su diabetes... La idea de crear un juego en donde los niños aprendieran la importancia de cuidar y prevenir esta enfermedad es buena, pero la realización fue nefasta y, para colmo, ¡ni siquiera se puede jugar bien! No se trata solamente de tener las posibilidades y crear un juego al vapor, sino también hay que pensar que la gente debe divertirse con el cartucho, ¿o no? Por esta razón, el juego de SNES se lleva indiscutiblemente el galardón al peor concepto hecho juego, y si alguien lo duda, ¡lo reto a jugarlo!





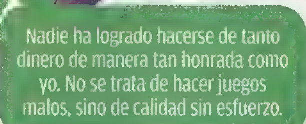
Peor jugabilidad

Dr. Jeckyll and Mr. Hyde

Vaya que en los tiempos del legendario NES había títulos que eran difíciles de jugar por su movilidad, o porque todo en pantalla te eliminaba. Pero nunca jugué algo peor que esta espantosa entrega basada en el excelente libro **El extraño caso del Dr. Jeckyll y el Sr. Hyde** (aunque debo admitir que puse a alguien a leérmelo para evitar la fatiga). El control es pésimo; los gráficos, horrendos, y



la idea de cambiar entre un personaje y otro debió de haberse cuidado mejor. No lo puedes jugar más de cinco minutos sin que lo saques de tu sistema y lo avientes por la ventana.



Peor adaptación de película a videojuego

Total Recall

Ahora tenemos una categoría que no podía faltar. Después de una larga deliberación, decidí dar este premio a **Total Recall**, para NES, pues se juega horrible, los gráficos son pésimos y si te gustó la película, el juego te hará llorar, enojarte y pisarlo (aunque el orden puede variar). El juego que quedó en segundo lugar fue sin duda **Who Framed Roger Rabbit**?, también de NES, en donde te perdías más que en el primer juego de **Zelda**. Vaya forma de echar a perder la licencia de una película, ¿verdad?



Peor adaptación de un buen concepto

Where´s Waldo?

A decir verdad, considero que quien se pone a buscar a **Wally**, **Waldo** -o como quieran decirle-, en los libritos ésos, es una pérdida de valioso tiempo (prefiero dormir o hacer dinero), pero bueno, supongo que a alguien deben entretener. El problema es que quisieron adaptar esta idea a un juego de 8 *bits*, con pésimos resultados. Todos los monitos en pantalla se parecen, el tiempo es insuficiente y terminas haciendo bizco tratando de localizar al dichoso **Waldo** entre figuritas de unos cuantos pixeles.



Los libritos ésos para buscar monitos me dan flojera, por lo cual pensé que sería más fácil jugar el cartucho de NES, ¡pero casi pierdo la vista!

Peor adaptación de videojuego a película

Street Fighter

Sabías que iba a llegar a esta otra categoría y que, por petición popular, ésta cinta iba a ser la ganadora, ¿verdad? Aunque hay otras películas basadas en juegos que se esforzaron por ganar este premio, como **Double Dragon** o **The House of the Dead**, es imposible no decidirse por este pobre pretexto para explotar la franquicia. ¿A quién se le ocurre mezclar a **Blanka** con **Charlie Nash**? Además de eso, **Dhalsim** es un doctor, **Ryu** y **Ken** son mercenarios que venden armas de juguete, y otras barbaridades más que la hicieron acreedora al galardón de peor adaptación de película. Vaya, es tan mala, que sigo pensando que por su culpa Raúl Julia ya no hizo más películas...

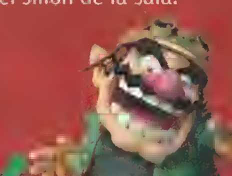

© Universal Pictures

Peor juego de peleas

War Gods

Durante el *boom* de juegos de peleas que se originó después de la salida de **Street Fighter II**, muchas compañías trataron de crear un título que compitiera con éste (pensé en un **Wario Fighter**, pero sería aburrido que ganara yo siempre....). Hubo varios candidatos para esta categoría, como **Bio Freaks**, de N64, pero terminó ganando otro título de ese mismo sistema que también compitió por el peor juego de polígonos: **War Gods**. No sólo era soso, sino que también tenía un control que te desesperaba y era gráficamente de lo peor. Dudo en verdad de que alguien todavía lo conserve, y si lo hace, está en lugar de la pata coja del sillón de la sala.



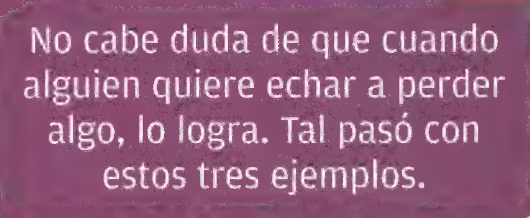


Para juegos de peleas buenos, les recomiendo **Super Smash Bros. Brawl**. Imagínense qué tan bueno será, que acepté estar en él.

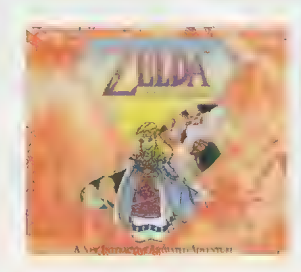
Peor decisión en permisos

Zelda

A ver, antes de que los fancitos de **Zelda** me empiecen a lanzar jitomates, les explicaré a qué me refiero. Ésta es una de las series más grandiosas de Nintendo (después de la mía, claro está), pero no cabe duda de que cometieron un error catastrófico al dar la licencia para los juegos que salieron para el **CD-i: Link: Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon**, y **Zelda´s Adventure**, pues ninguno le llega ni a los talones a cualquiera de sus otras entregas por sus historias tan equis y su *gameplay* tan incómodo. Ésta es una de esas ocasiones en las que es mejor fingir demencia y que nadie se acuerde.



No cabe duda de que cuando alguien quiere echar a perder algo, lo logra. Tal pasó con estos tres ejemplos.

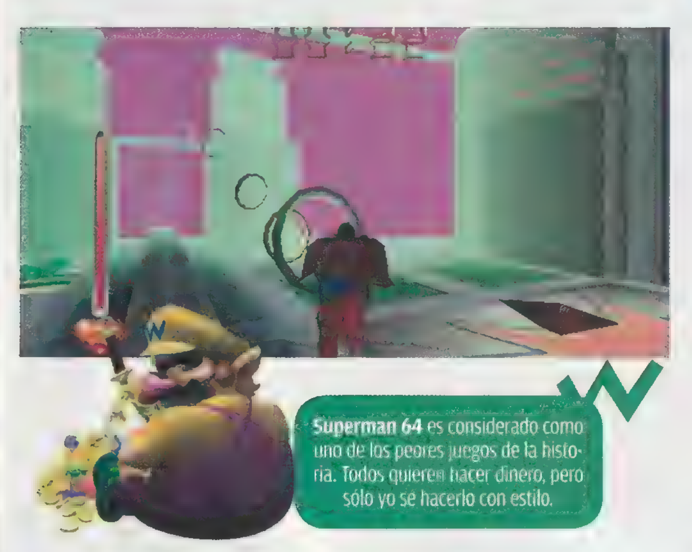




Peor juego de polígonos

Superman 64

No cabe duda de que cuando se quiere, se puede crear un juego que no es malo, sino nefastísimamente pésimo. **Superman 64** no se vende ni por la fama del **Hombre de Acero**, por curiosidad o ¡por error! Todo el juego te la pasas combatiendo no contra los malos, sino contra el control; tratas de no perder lucidez con los horrendos gráficos, los polígonos tan burdos que te presentaban y el pretexto de la "niebla" para tapar las fallas de programación de este título. Yo por eso me esperé hasta que hicieron un juego digno de mí en 3D, ¿no crees?



Superman 64 es considerado como uno de los peores juegos de la historia. Todos quieren hacer dinero, pero sólo yo sé hacerlo con estilo.

Peor clon de Mario Kart

M&M´s Kart Racing

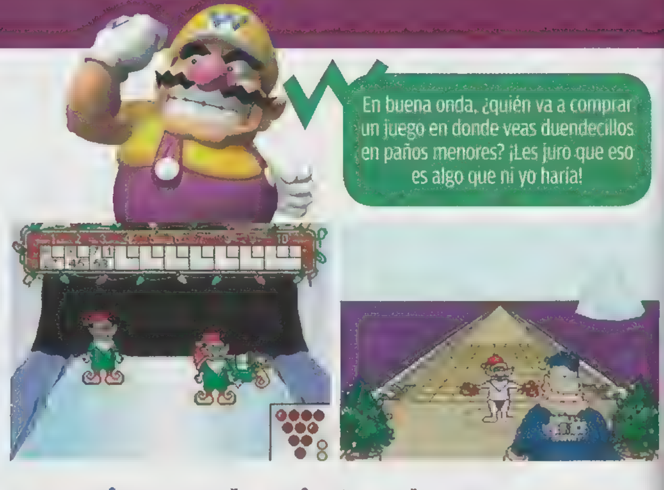


Al igual que **Street Fighter II**, **Mario Kart** (juego que se engalana con mi apuesta presencia) tuvo muchos clones que querían colgarse de su fama y trataron de sobresalir. Después de una extenuante deliberación, decidí dar el premio a esta farsa sobre ruedas que no sólo es una burla para los juegos de carreras de *karts*, sino que además tiene otros detalles que lo hacen digno ganador de esta categoría, como que los personajes son muy variados –los **M&Ms** rojo, amarillo, azul, verde y naranja... No es de esperarse que no hubiera una secuela, aunque sí hay versión para Wii y para NDS. Si te atreves a conocerlo, busca en las mesitas de remates de las tiendas o, bien, en los botaderos de los tianguis.

Mención honorífica

E.T. The Extraterrestrial y Pac-Man (Atari 2600)

Por último, tenemos a este par que podrían haber competido como peor adaptación de película a videojuego y peor adaptación de un clásico, pero decidí darles una mención especial por haber sido de los peores juegos de toda la historia. Fueron tan malos, que gracias a ellos la industria tuvo su peor época: la gran caída de videojuegos de 1983. Pude haber llegado en ese tiempo, pero mejor dejé que el NES se llevara los honores de revivir a la industria.



En buena onda, ¿quién va a comprar un juego en donde veas duendecillos en paños menores? ¡Les juro que eso es algo que ni yo haría!

Peor juego de Nintendo DS

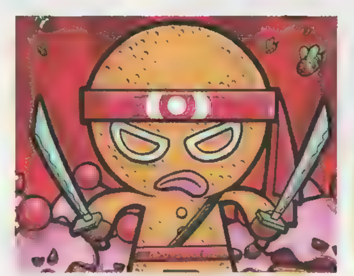
Elf Bowling 1 & 2

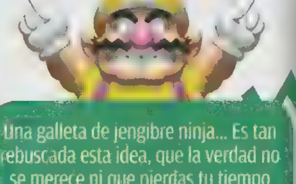
Tranquilo, no se trata de tu **Ninja Reflex**, sino de un título todavía peor que el que se ganó a pulso este premio. Con sólo decirte de qué se trata, te darás cuenta de por qué digo que es tan malo: la primicia del juego es que **Santa Claus** decide vengarse de la holgazanería de sus ayudantes y los usa como pinos de boliche... ¿verdad que tengo razón? Éste es un claro ejemplo de esos juegos hechos con dos pesos para las computadoras personales y que por alguna extraña razón logran colocarse entre las filas de los juegos de NDS. Si continúas con cara de sorprendido, es porque no sabías siquiera que existió, ¿verdad? Eso es porque desapareció de los estantes a la semana de su exhibición, pero no precisamente porque alguien lo comprara, como mis excelentísimos juegos.

Peor intento de originalidad

Ninjabread Man

A ver, ya conocimos a las **Tortugas Ninja**, a los **Batletoads**, **Mistical Ninja**, y otros más, pero creo que la peor idea que he visto para intentar colgarse de la originalidad de otros es ésta. ¿A quién en sus cabales se le pudo haber ocurrido la idea de hombres de jengibre ninjas? Creo que la idea no pudo haber sido peor llevada a cabo, pues además de que el juego es nefasto en cuanto a jugabilidad, historia y repetición sin sentido, el personaje no tiene vida, le falta personalidad, y un par de bromas no le hubieran caído mal.





Una galleta de jengibre ninja... Es tan rebuscada esta idea, que la verdad no se merece ni que pierdas tu tiempo en checar este mal juego.

Merecidos premios

Como podrás darte cuenta, todavía hay muchas categorías que faltan (y otras que se me ocurran), pero ya basta. Me cansé de tanto escribir, que creo que tomaré otro descansito en mi hamaca. Tal vez, si todos se portan bien, les traeré más **Wario Awards** en un futuro no muy lejano. Mientras tanto, escríbanme, pero con su debida cantidad de admiración para mi persona. Jueguen mis aventuras y compren mis productos, son de la más alta calidad. **¡Hasta luego, chavales!**

Llegando a una tienda cercana próximamente

POKÉMON™
RANGER
GUARDIAN SIGNS

© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK Inc. Nintendo DS y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo

NINTENDO DS™

UN VISTAZO A JAPÓN



Las historias que tratan los mangas y anime japonés pueden llegar a ser verdaderas obras de arte. Son relatos que nos permiten conocer no sólo personajes ficticios, sino también a nosotros mismos y las motivaciones que tiene el ser humano para sobrevivir. Es el caso de **Gantz**, manga que desde su salida a principios de la década pasada no ha dejado de sorprender a todo el mundo por su argumento complejo y oscuro, al grado de que es una publicación sólo para personas mayores de edad; esto último debe quedar muy claro, antes de adentrarnos un poco en su trama. Ahora sí, una vez aclarado lo anterior, demos inicio a Un vistazo a Japón.

¿Realmente vivimos una realidad o... todo es un sueño?

Gantz, de Hiroya Oku, comenzó a publicarse en octubre de 2000 dentro de la revista *Young Jump* debido a su temática dura. Su éxito fue prácticamente instantáneo, todo Japón hablaba de él y se esperaba con ansias el siguiente ejemplar de la publicación para conocer el nuevo capítulo. En total se publicaron 20 tomos de la primera temporada, a la que se le denominó *1st stage*. La segunda fase, como es lógico, comenzó en el número 21 y aún se sigue publicando en tierras orientales; es decir, no ha terminado.

¿Pero qué es lo que vuelve tan especial a **Gantz**? Definitivamente, que es una historia llena de misterio y drama que, sin problemas, compite con mangas similares, como lo son **Monster** o **Pluto**, del maestro Naoki Urasawa. Todo comienza cuando un joven, de nombre **Kei Kurono**, al dirigirse a su hogar después de un largo día de escuela comienza a cuestionarse sobre la importancia de ciertas personas en la sociedad, ya que considera que la humanidad está tomando un camino equivocado.

Para la realización de este manga se usaron modernas técnicas de modelado por computadora en 3D, esto para dar un efecto de profundidad mayor a cada una de las escenas. Posteriormente, al tener el diseño base, se trazaba de forma tradicional dando ya el aspecto de un manga. Gracias a esto ganó infinidad de buenos comentarios y representó un paso adelante en este medio, que hasta ahora no se ha podido superar.

De pronto, mientras esperaba el Metro subterráneo, un hombre cae a las vías, un vagabundo, por lo que nadie hace el menor intento por ayudarlo, excepto **Masaru Kato**, un viejo amigo de **Kurono**, quien al darse cuenta de su presencia pide a éste que baje con él para salvar al hombre, que en ese momento se encuentra herido. Gracias al trabajo en equipo, logran subirlo al andén; sin embargo, como el tren se acercaba cada vez más rápido, fue imposible que ellos saltaran, y corrieron lo más que pudieron para llegar a la parte final del túnel. Pero fue en vano, el tren acabaría con sus vidas... o eso fue lo que pensaron. Nadie podría sobrevivir a un accidente de ese tipo, ser arrollado por un tren de esas dimensiones. Pero lo más raro es que todos presenciaron los hechos: las personas presentes vieron a los muchachos, pero al pasar el tren no había nada de sus cuerpos, ni una gota de sangre, como si se tratara de una ilusión o de una broma pesada. Esto dejó confundidos a los medios de comunicación, que minutos después cubrieron la nota.



Cuando uno de los humanos requeridos por **Gantz** desea regresar a casa, un chip en su cabeza comienza a sonar. El sonido aumentará mientras más cerca esté de su hogar, pero al rebasar una línea imaginaria morirá, por salirse de los límites de la competencia. Esto no lo saben los competidores, por lo que muchos son eliminados sin conocer todos los secretos que oculta este extraño juego de cacería







Para eliminar a todas las razas de extraterrestres que deben enfrentar, los competidores usan armamento de la más alta tecnología, al grado que con un solo disparo pueden destruir una casa. Por consiguiente, deben tratarlas con cuidado, nunca apuntar jugando al resto del equipo.





© Masami Kurumada/Gonzo

Una nueva oportunidad nunca se desprecia en la vida.

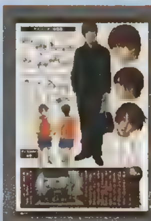
Todas las personas en el andén presenciaron el accidente, pero lo cierto es que después del impacto tanto **Kei** como **Kato** aparecen en una habitación cerca de la torre de Tokyo. Lo misterioso no termina ahí, en el mismo cuarto se encuentran varias personas y una esfera enorme de color negro dentro de la cual una persona, a quien se refieren como **Gantz**, está conectada a unas computadoras. Nadie puede salir del cuarto hasta cumplir una misión, que consiste en eliminar a ciertos seres conocidos como **cebollences**, que no son otra cosa que aliens.

No todos toman la misión en serio, piensan que es parte de un programa de televisión, por lo que no usan el traje especial para la misión ni las armas de manera adecuada. Se vuelven blanco fácil de estas criaturas que los terminan en un abrir y cerrar de ojos, a todos menos a **Kei**, **Kato** y una chica de la cual se sabe poco pero que en el futuro jugará un papel importante en la trama.

Dependiendo del desempeño que tengan los participantes (y si regresan con vida), se les otorga una puntuación, la cual es acumulativa y les permite obtener diversos premios, como una mejor arma, o tal vez recuperar a alguien que haya perecido en enfrentamientos pasados.

Al regresar de la misión y darse cuenta de que era real, todos son liberados. Pueden ir a sus hogares y tener una vida normal... por lo menos hasta que **Gantz** los vuelva a reunir para una nueva misión en la que aparecerán otras personas que, como ellos, fueron salvados antes de morir. Es interesante que no importa la edad de los elegidos, lo que se puede comprobar en la segunda misión, cuando es seleccionada una anciana junto con su nieto luego de sufrir un trágico accidente en una carretera. Otro de los misterios de la serie es un perro, que nadie sabe cómo llegó al equipo ni cómo logra mantenerse con vida, pero al igual que el resto de los personajes es enviado a las misiones. Tal vez por su aspecto los alienígenas no le hacen mucho caso, pero es uno de los detalles más curiosos de la historia.



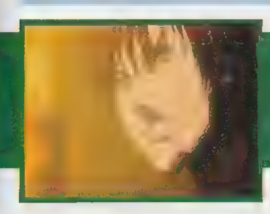


Todos los personajes de la animación tienen diferentes motivaciones en su vida, que los hacen enfrentar los peligros de maneras únicas.



Cada segundo puede ser el último

Gantz es una historia vertiginosa. Además de presentar capítulos llenos de acción y suspenso, muestra argumentos profundos, en muchos casos filosóficos, que sólo leyendo o repasando varias veces se les puede dar una interpretación correcta; eso es lo que vuelve este manga tan especial. Esperamos que les haya agradado el tema de este mes, pronto hablaremos de otros que también merecen reconocimiento mundial, como es el caso de **Nana** o **One Piece**, entre otros. Por lo pronto, piensen cuáles otros temas les gustaría que tratáramos en esta sección, para sorprenderte en próximas ediciones.



Kei siempre había sido un niño que no tenía miedo a nada ni a nadie, pero al crecer se fue perdiendo en la monotonía. Su amigo, **Kato**, siempre conservaba en mente el recuerdo de lo genial que era **Kei**, por lo que funciona como una especie de motivación para su camarada. **Kato** logra que en momentos de peligro **Kei** actúe justo como lo hubiera hecho cuando eran niños, es decir, sin temores.

EL OJO DEL CUERVO




© 2009 DreamWorks Animation

¡Qué tal, mis estimados lectores! Ya llegamos al segundo mes de año, y por muchas razones será un buen momento para aprovechar con unos de los temas que, en próximos días, estarán en boga por celebrarse la 83 ceremonia de los premios Oscar. Por supuesto, en este breve espacio les comentaré sobre una de las categorías que más nos emocionan: Mejor Película Animada. Dicha categoría no tiene tantos años como pensaríamos, pues fue en 2001 cuando la gente de La Academia decidió anexar este premio debido a que una cinta animada (por DreamWorks) provocó tanta sensación que no se podía quedar fuera. Por supuesto, me refiero a **Shrek** (que por lo menos las dos primeras fueron bastante agradables, mientras que las últimas resultaron tan divertidas como una pelea de caracoles).

Así, el carisma de **Shrek** y **Burro** competían con **Jimmy Neutron: Boy Genius** y **Monsters, Inc.** Las tres poseían ciertos atributos, pero era lógico que el duelo real sería entre Disney, con su emotiva cinta sobre la amistad que se forma entre unos monstruos y una niña a quien debían asustar en lugar de protegerr, y DreamWorks, quienes se mofaban de los cuentos de hadas y daban vida a un ogro que, en compañía de un burro parlanchín, iniciarían una aventura por rescatar a la famosa princesa custodiada por un feroz dragón. Cualquiera de ellas tenía todo para ganar, pero fue el éxito de **Shrek** lo que le dio la ventaja y respectiva victoria. Desde entonces grandes cintas se han llevado las estatuillas, aunque en años recientes no ha habido tanta chispa. En este 2011 vaya que habrá de dónde escoger.

Y las nominadas son...

Quizá te preguntes de qué depende la cantidad de películas que competirán en la misma categoría. La lista final, que pueden ser de tres a cinco, es el resultado de la suma de filmes que sean preseleccionados para los premios Oscar. Es decir, si hay hasta 15 preseleccionados, entonces sólo tres serán los finalistas; pero si hay más de 16, podrán ser cinco los nominados oficiales para luchar por el máximo galardón fílmico. En este año habrá grandes producciones, desde lo más comercial hasta lo artístico. La lista comprende títulos como **Alpha and Omega**, **Cats & Dogs: The Revenge of Kitty Galore**, **Despicable Me**, **The Dreams of Jinsha**, **How to Train Your Dragon**, **Idiots and Angels**, **L'illusionniste**, **Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole**, **Megamind**, **My Dog Tulip**, **Shrek Forever After**, **Summer Wars**, **Tangled**, **TinkerBell and the Great Fairy Rescue** y **Toy Story 3**.

De las anteriores, ¿cuáles has visto? Algunas cuantas no se han estrenado por este lado del continente, pero no podemos dejar de percibir que las tres cintas a las que le apuesto (según mis predicciones) a que estarán en la competencia serán: **Despicable Me**, **How to Train Your Dragon** y, por supuesto, **Toy Story 3**, que cierra el ciclo de una memorable trilogía hecha por la mancuerna Disney-Pixar. Sin embargo, también hay que seguir la pista a **Summer Wars**, dirigida por Mamoru Hosoda, quien ha sido director de las películas **Digimon**, **One Piece** y **The Girl Who Leapt Through Time**. De igual forma, **L'illusionniste**, dirigida por Sylvain Chomet (quien ya ha sido nominado por dos filmes animados: **Les triplettes de Belleville** y **La vieille dame et les pigeons**), la cual describe una historia de un ilusionista francés que realiza un viaje a Escocia, donde conoce a una chica con quien vivirá una serie de sucesos que formarán una gran aventura.



© 2010 Walt Disney Pictures

Despicable Me (2010)

Pierre Coffin, Chris Renaud. • Ken Daurio, Sergio Pablos. • Steve Carell (**Gru**), Jason Segel (**Vector**), Russell Brand (**Dr. Nefario**), Julie Andrews (**madre de Gru**), Miranda Cosgrove (Margo), Dana Gaier (**Edith**), Elsie Fisher (**Agnes**).

Despicable Me cumplió con el objetivo de hacer pasar un buen rato al espectador, pero más que eso narra una historia emotiva, divertida y visualmente atractiva que se complementa con un magnífico trabajo para los efectos tridimensionales, que ya muchas películas desearían. En México se le conoció como **Mi villano favorito**, y resulta un agasajo para los pequeños cinéfilos. Todo gira en torno a un criminal *oldschool* que piensa realizar el robo más grande de todos los tiempos, pero al ver frustrados sus intentos para hurtar un arma de la casa de su enemigo, tendrá que valerse de tres simpáticas huérfanas que le harán pasar mil y un aventuras.

Toy Story 3 (2010)

Lee Unkrich. • John Lasseter, Andrew Stanton. • Tom Hanks (**Woody**), Tim Allen (**Buzz Lightyear**), Joan Cusack (**Jessie**), Ned Beatty (**Lotso**), Don Rickles (**Mr. Potato Head**), Michael Keaton (**Ken**), John Morris (**Andy**)

Toy Story 3 es quizás una de las grandes favoritas para llevarse la estatuilla en 2011. También contó con opción para verse en tercera dimensión; sin embargo, no le sacaron provecho a este recurso, que bien pudo haber quedado fuera o, mejor aún, con mayor empeño. Las cartas fuertes para **Woody**, **Buzz** y sus amigos son que supieron mantener la evolución gráfica y continuidad respecto de las películas anteriores, haciendo que por lo menos una generación creciera y se identificara con los hechos de la cinta. El cambio y la amistad, la unión e integración que viven los personajes luego de que **Andy**, su inseparable amigo de juego, creciera y encontrara un nuevo estilo de vida, marcaron un nuevo comienzo para los juguetes. ¿Cuál es tu candidata? Aún faltan varios días para que el Teatro Kodak despliegue la alfombra roja para ser la sede de los 83 premios Oscar. Seguramente, veremos muchas sorpresas y todo puede pasar, así que no des a ninguna por derrotada, pues ya hemos sido testigos de noticias increíbles. Mientras tanto, de estas tres últimas ya están disponibles las versiones en videojuego, que están enfocadas para el público infantil; pero sin que importe tu edad, te harán pasar un buen rato de diversión y entretenimiento.



La amistad entre **Buzz** y **Woody** se ha visto desde la primera cinta, y ahora participarán en una nueva aventura para reforzarla.

© 2010 Disney-Pixar



© 2009 Disney-Pixar

Historial de ganadoras

2002- Shrek Dreamworks • **2003**- Sen to Chihiro no kamikakushi Studio Ghibli • **2004**- Finding Nemo Disney-Pixar • **2005**- The Incredibles Disney-Pixar • **2006**- Wallace & Gromit in the Curse of the Were-Rabbit Aardman DreamWorks • **2007** Happy Feet Animal Logic • **2008** Ratatouille Disney-Pixar • **2009** WALL·E Disney Pixar • **2010** Up Disney-Pixar

POSIBLE GANADORA

How To Train Your Dragon (2010)

Dean DeBlois, Chris Sanders. • Guion Adam F. Goldberg, Peter Tolan. • Jay Baruchel (Hiccup), Gerard Buttler (Stoick), Craig Ferguson (Gobber), América Ferrera (Astrid), Jonah Hill (Snotlout), T.J. Miller (Tuffnut), Kristen Wiig (Ruffnut)

¡Gánate uno de los HEXBUG!

En Club Nintendo regalaremos tres bichos de la familia **HEXBUG**, y tú podrás ganarte uno. Sólo envíanos un correo electrónico con las respuestas correctas a la siguiente trivia, y listo. Si eres de los primeros tres en hacerlo, serás el afortunado dueño de alguno de estos sensacionales juguetes.

1.- ¿Cuáles son los integrantes de la familia **HEXBUG**?

2.- ¿Cuál es el **HEXBUG** que tiene antenas sensoras?

3.- ¿Cuál es el **HEXBUG** que trae consigo un minicontrol remoto para que lo puedas manejar?



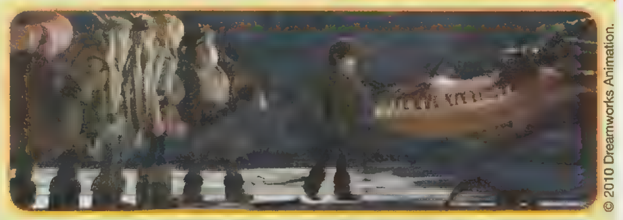
Bases:

Mándanos un correo a promocionescn@clubnintendomx.com con el título **HEXBUG**. Los primeros tres correos que se reciban con las respuestas correctas ganarán uno de los **HEXBUG**. Se aceptarán correos del 7 al 11 de febrero de 2011. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), de lo contrario, tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 14 de febrero de 2011 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer una identificación en original y fotocopia y la revista Club Nintendo de febrero. Los empleados y familiares de Editorial Televisa no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



© 2010 Universal Studios



© 2010 Dreamworks Animation.

How To Train Your Dragon se convierte en un éxito visual desde el momento en que inicia la cinta, que cuenta con el respaldo de Dreamworks. La historia se centra en **Hiccup**, un joven vikingo que dista mucho del prototipo de sus compañeros, pero que en su afán de convertirse en uno de los más grandes cazadores de dragones termina volviéndose amigo de uno de ellos (tal como ocurriera en la cinta **DragonHeart**). Así, terminas inmerso en una historia llena de aventuras, peligros, pero también de giros argumentales ambientados con una notable calidad tridimensional.

SUPER MARIO ALL·STARS Tips

25 años de trayectoria

Compilaciones hay muchas, pero pocas nos traen tantos recuerdos ochenteros como esta genial edición que celebra el vigésimo quinto aniversario de las aventuras del plomero regordete que se ganó al mundo. Tal vez no seas de la generación que los jugó en su momento más brillante y por ende, creas que todo son estrellas, destellos y vuelos espaciales; si es así, te recomendamos muchísimo que aproveches esta oportunidad de conocer los grandes éxitos del pasado. Sabemos que también puedes descargar las versiones para la Consola Virtual, pero la ventaja más interesante son las cositas extras de este paquete conmemorativo. Si todavía no te decides (o si ya tienes tu juego), vamos a darte unos tips para que le saques más jugo a **Super Mario All-Stars 25th Anniversary Edition.**

© 2010 Nintendo



¿Qué juegos incluye?

Esta colección incluye cuatro de los primeros títulos de la serie original de **Mario: Super Mario Bros.**, **Super Mario Bros.: The Lost Levels**, **Super Mario Bros. 2** y **Super Mario Bros. 3.** Cada uno de ellos contiene gráficos y audio mejorados a nivel del SNES; además de que pueden jugarse con el Remote, el Classic Controller, Classic Controller Pro, o bien, con el de Nintendo GameCube, así que no tendrás problema alguno en acomodarte y disfrutar de esta genial variedad de juegos. Recuerda que tu habilidad y la práctica te ayudarán a dominar cada uno de ellos.

Controlando a **Mario...** y compañía



Vamos a ver de manera rápida cómo se controla al plomero en cada uno de los juegos; recuerda que puedes usar cualquiera de los controles que mencionamos para que te sientas más a gusto al momento de divertirte en cada uno de los títulos. Checa los movimientos que puedes hacer:

Movimientos generales

Siendo cuatro juegos de la serie original de **Super Mario**, todos comparten los mismos movimientos básicos, aunque obviamente, tanto **SMB2**, como **SMB3**, extienden dichas capacidades para ofrecer una evolución a los jugadores.

Cruz direccional

El Pad sirve para controlar los movimientos de **Mario**, **Luigi**, **Peach** y **Toad**. A los lados te mueves; hacia abajo te agachas cuando estás grande, y subes y bajas las escaleras presionando la dirección indicada. Por cierto, sólo en **Super Mario Bros. 2** puedes agacharte cuando estás en el tamaño compacto.

Botón A

El salto es la cualidad por excelencia de **Mario** (a pesar de su prominente barriga); dependiendo de cuánto mantengas presionado el botón, será la altura que alcanzarás. Dominar los saltos es vital para poder vencer en estos juegos, pues tanto es la forma básica para eliminar a los enemigos (cayéndoles encima), como para sortear muchos abismos y peligros.

Botón B

Podríamos considerarlo como el botón de "acción", pues con él puedes disparar, tomar y arrojar cosas, y por supuesto, si lo dejas presionado, te permite correr para alcanzar grandes velocidades, saltar más lejos y más alto de lo que normalmente lo haces. La función básica es la de correr, pero dependiendo del juego, se utilizará para otros fines.



La mayor ventaja de invertir tu dinero en esta compilación es que contiene un CD con la historia musical de la serie de **Super Mario**, con temas clásicos y efectos de sonido de toda la saga. Adicionalmente, cuenta con un librito con entrevistas, fotos, arte y muchas cosas más que lo convierten en un artículo de colección que no te puede faltar.

Super Mario Bros. & Super Mario Bros.: The Lost Levels

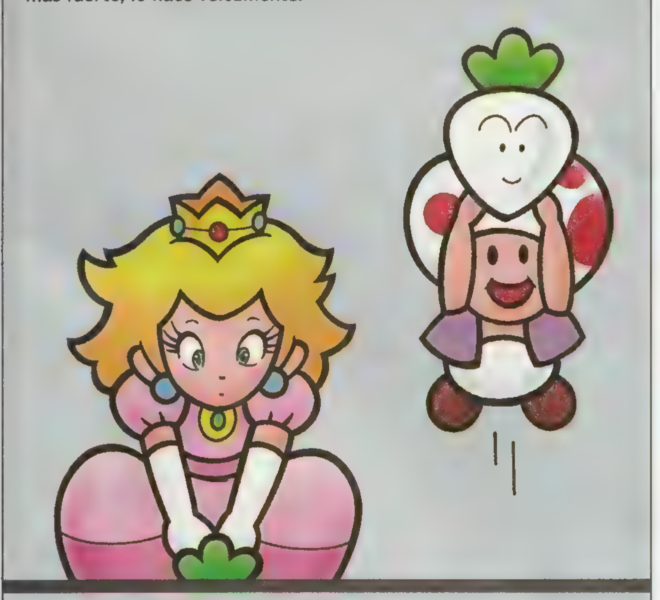
Super Mario Bros. y **Super Mario Bros.: The Lost Levels** son juegos sumamente similares (ya todos conocen la historia, ¿o no?); pero en **SMB2** vimos una nueva forma de jugar debido a que es en realidad otro juego llamado **Yume Kojo: Doki Doki Panic,** modificado para ofrecer un nuevo **Super Mario** al mercado americano. **SMB3** presentó una verdadera evolución que lo convirtió en el mejor juego de la serie (al menos en 2D) y añadió elementos que se tornaron casi obligatorios por su genialidad. Vamos a ver los movimientos específicos de cada uno de ellos para que te familiarices con el control.



Super Mario Bros. 2

Recoger/arrojar cosas

Por primera vez, **Mario** y sus amigos tuvieron la habilidad de tomar cosas y llevárselas cargando sobre sus cabezas, cosa que podían hacer también con la mayoría de sus enemigos y así, defenderse y/o poder usarlas para abrir puertas y más. Sólo con pararse sobre algo y presionar el botón B, el personaje lo levantará para podérselo llevar; aunque cabe mencionar que **Peach** lo hace lentamente por ser más débil, **Mario** y **Luigi** lo hacen a velocidad normal, y **Toad**, siendo el más fuerte, lo hace velozmente.



Saltos

Otro gran cambio que hubo fue el salto, pues **Mario** y **Toad** lo hacen "normalmente", mientras que **Luigi** mueve sus extremidades para alcanzar más altura (aunque es un tanto raro), y **Peach** puede flotar en el aire si dejas presionado el botón A, lo cual es vital en ciertas escenas, especialmente donde hay muchos abismos.

Salto de poder

Como te comentamos anteriormente, los cuatro personajes pueden (sólo en este juego) agacharse cuando están chiquitos. Si dejas presionado Abajo en el Pad, el personaje brillará y cuando aprietes el A, dará un salto sumamente elevado que te permitirá alcanzar sitios antes inalcanzables de manera normal.

Super Mario Bros. 3

"El que no corre, ¡vuela!"

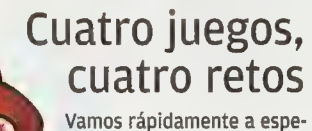
La diferencia más notable es que en este juego, **Mario** podrá correr y llenar una línea de energía que lo hará más rápido y podrá saltar más alto y lejos que nunca; pero eso no es todo, si trae puesto su traje de mapache o bien, el de **Tanooki**, podrá volar durante un tiempo limitado mientras presionas varias veces el botón de salto.

Descender con cuidado

Tanto los trajes de **Tanooki** como, de mapache, le dan la posibilidad a **Mario** (y/o **Luigi**) de descender lentamente al presionar repetidamente el botón A cuando vayas cayendo de un salto previo. Esta habilidad es sumamente útil en muchas partes del juego.

Tomar/usar las cosas

Los valientes hermanos **Mario** puedes tomar cosas e ítems nuevamente, pero no todo, y no de la misma forma; las conchas de los **Koopas**, **Buzzy Beetles** y ciertos bloques pueden tomarse por los lados para usarlos de varias formas. Ciertas técnicas de maestros requieren que sepas aprovechar esta habilidad, así que trata de practicar para que la domines.



Cuatro juegos, cuatro retos

Vamos rápidamente a especificar de qué se trata cada juego y qué cosa nueva o diferente nos ofrecen. Recuerda que todos pueden ser jugados casi de la misma manera, pero con sus respectivas variantes, por lo cual es inteligente saber bien en qué terreno estás antes de comenzar a patear tortugas, ¿no crees? Prepárate, porque vamos a comenzar de una vez.

Super Mario Bros.

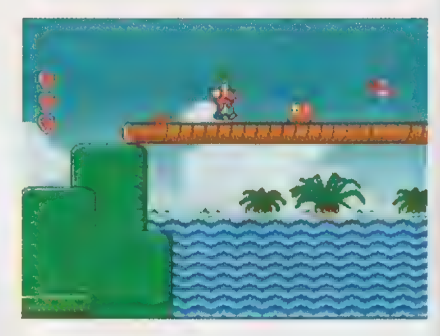
Ocho mundos, cada uno dividido en cuatro escenas distintas, llenas de enemigos y peligros esperan a **Mario** y a su hermano **Luigi**, quienes deben rescatar a la bella **Princess Toadstool** (posteriormente conocida como **Peach**) de las garras del rey de los **Koopas**, **Bowser**. En esta aventura, los dos hermanos pueden correr, saltar y usar los ítems a su favor para recorrer cada mundo, tomar la bandera del final, y avanzar para llegar a cada castillo en donde supuestamente está cautiva la princesa.



Los poderes que tendrán a su favor son el hongo, que los hace más grandes (concediéndoles resistir un impacto más antes de ser eliminados) para poder romper bloques; la flor, que les permite lanzar bolas de fuego y así acabar con sus enemigos, y la estrella que los hace invencibles. Cada cien monedas conseguidas equivale a una vida extra y puedes encontrar ciertas zonas con tubos que te adelantan a mundos posteriores. Ambos hermanos cuentan con los mismos atributos y no hay diferencia en ellos, más que el color y nombre, claro está. Una cosa que debes saber es que hay ítems ocultos en algunos de los ladrillos, así que tienes que buscar bien para que encuentres monedas, vidas, hongos y otras cosas que te ayudarán en tu aventura dentro de los ocho mundos.

Super Mario Bros. 2

Debido al cambio tan drástico, las cosas ya no se reducen a sobrevivir cada mundo para llegar hasta el final; ahora tendrás que conseguir llaves para abrir puertas cerradas, lo cual desatará a un guardián que no te dejará en paz mientras tengas la llave en tu poder. Podrás pasarte al "lado oscuro" de cada mundo con pociones mágicas, y emplearás bombas para abrir camino en los muros que bloquean tu camino. Aquí no hay trajes especiales (aunque sí aparece la estrella de invencibilidad), pero sí verás nuevos poderes como el bloque de POW, que impactará a todo elemento en el suelo al momento en que lo toque.



Otra gran diferencia es que por primera vez en la serie, tienes un medidor de vida que puede ser recargado. Los enemigos ya no se derrotan cayéndoles encima tampoco, esto es para poderlos usar como transporte o bien, para agarrarlos y arrojarlos. Otros elementos son las alfombras voladoras que te permiten volar sobre los abismos. Finalmente, la forma de acabar con los jefes también varía, pues debes arrojarles cosas, las cuales normalmente te lanzan ellos o están en el escenario. Por cierto, aquí no hay **Koopas**, ¿sabes por qué? Termina el juego y lo averiguarás (aunque los veteranos del control ya lo saben).

Super Mario Bros.: The Lost Levels



Este juego fue conocido en Japón como **Super Mario Bros. 2**, pero debido a que era sumamente similar y con un alto grado de dificultad, no consideraron traerlo a nuestro continente. Con la salida de **Super Mario All-Stars**, para SNES, cambiaron de idea y fue traído con el subtítulo de **The Lost Levels**. A diferencia de lo que muchos creen, no fue en el **SMB2** que conocimos antes la primera vez que **Mario** y **Luigi** tenían movimientos distintos, sino en la secuela original, donde **Luigi** es menos ágil que su hermano, pero puede saltar más lejos y alto.

Aunque no lo parezca, **The Lost Levels** presenta varios elementos nuevos que se convirtieron en clásicos no sólo en la serie de **Super Mario**, sino en juegos de otros géneros de **Mario**, como la serie **Kart**. Por ejemplo, tenemos el hongo venenoso, que hace daño a los hermanos si se toma; es una de varias trampas que posee este difícil juego; como el hecho de que las plantas piraña no se quedan quietas cuando estás junto a los tubos, como pasaba en el primero. Si te crees el maestro de **Super Mario Bros.**, espera a que juegues esta secuela en donde encontrarás desafíos más allá de lo normal. ¡Trata de no aventar el control!



Super Mario Bros. 3

Si tuviéramos que elegir a un juego como ícono del género de plataformas, sin duda sería éste título. **Mario** regresa a la acción tradicional con su hermano **Luigi** y nuevamente no hay diferencia alguna entre ellos; ambos pueden usar los distintos trajes nuevos adicionales al de **Fiery Mario**: el de mapache te permite volar, flotar y atacar con tu cola; el de **Tanooki** es similar, pero tiene la peculiaridad de transformarte en una estatua invulnerable. El disfraz de rana te da una mejor maniobrabilidad en el agua, mientras que el de **Hammer Mario**, te protegerá de los disparos enemigos y te permite lanzar poderosos martillos.



Nuevamente son ocho mundos y también hay que llegar a la meta, pero ahora hay muchas escenas en cada uno de ellos y deberás salvar a los reyes de cada lugar de un hechizo transformista, rescatando la varita que cada uno de los hijos de **Bowser** ha robado. Puedes guardar poderes en un inventario personal, usar algunos de ellos en los mapas y además, encontrar muchas cosas ocultas dentro de cada mundo. Por si fuera poco, es posible cambiar de turno y competir con el otro jugador en minijuegos inspirados en el original **Mario Bros.**

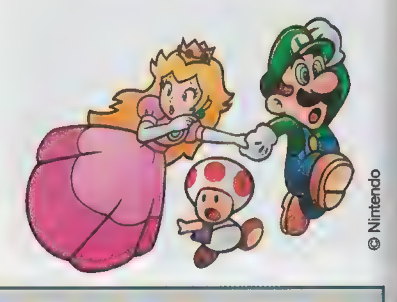


NINTENDO DS™

© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.

Tips específicos

Ver cada mundo de este juego sería demasiado tardado, además, no dudamos que tienes la habilidad suficiente para lograr terminarlo. Mejor vamos a darte unos buenos tips para que le saques más jugo a cada aventura y tú mismo te sorprenderás con todo lo que es posible hacer en estos divertidos juegos. Recuerda que no debes abusar de los Warp Zones, ni de los trucos de vidas; trata de pasar todo por ti mismo y después, investigar todo esto, ¿sale?


© Nintendo

Super Mario Bros. ★★★★★★★★★★★★★★★

Fuegos pirotécnicos

Al terminar cualquier nivel (exceptuando los -4), si tomas la bandera cuando el último dígito sea 1, 3 o 6, obtendrás los fuegos artificiales que te añadirán 500 puntos a tu marcador por cada uno. La mejor manera es situarte en el último peldaño de la escalera y comenzar a correr justo cuando el último dígito del tiempo esté en cero.





Warp Zone a los niveles 2, 3 y 4

Llega al final del mundo 1-2 y utiliza las plataformas que están antes del tubo para que puedas alcanzar a subir sobre el techo; corre a la derecha y encontrarás unos tubos que te llevan a los mundos adelantados.

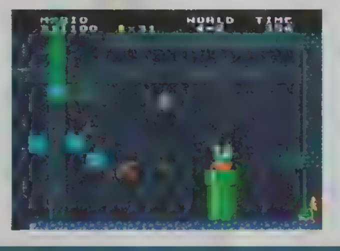
Warp Zone al nivel 5

Sube al techo, arriba del final del mundo 4-2, y podrás hallar un tubo que te lleva al mundo 5. En este nivel encontrarás los Warps para los mundos del seis al ocho, pero depende de ti si sigues el camino normal, o te saltas un par de mundos (recomendable por si quieres checar algo).



Warp Zone a los niveles 6, 7 y 8

En el mundo 4-2 pasa las primeras plataformas hasta unos ladrillos que no puedes alcanzar; salta con cuidado y verás que harás aparecer unos bloques invisibles que te permitirán golpear el ladrillo que contiene una planta que te lleva al Warp Zone de los mundos seis al ocho.



Múltiples vidas

Éste es uno de los trucos milenarios de **Super Mario Bros.**; funciona en cualquier parte en donde haya una escalera y una tortuga que baje de ella o bien, un **Buzzy Beetle**; aunque el mejor lugar para lograrlo es el mundo 3-1. Debes situarte en uno de los peldaños y esperar a que la tortuga esté a un escalón de distancia; salta para que le caigas encima y puedas rebotarla a la escalera, pero la magia está en que cayendo, vuelvas a patear a la concha y se repita consecutivamente la jugada, de esta manera harás puntos y posteriormente, vidas. Puedes tener hasta 127, el cual es el máximo en esta versión del juego.



Super Mario Bros.: The Lost Levels ★★★★★★★★★

Vida extra

Para conseguir una vida de una forma sencilla, sólo debes asegurarte de que el último dígito del tiempo debe ser igual al número de monedas que traes al momento de tomar la bandera. En lugar de obtener puntos, ganarás un **Mario** –o **Luigi**–, extra.









Mundo 9

¿Te crees muy bueno porque ya pasaste los mundos del 1 al 8? Pues si lo hiciste sin saltarte etapas, conseguirás el mundo 9, en donde te enfrentarás a un reto mucho mayor (así es, además del que resulta terminarlo).

Super Mario Bros. 2

Elige bien dónde usar las pociones

Como sabrás, al momento de usar una poción entrarás al mundo alterno de cada nivel; en este lugar podrás obtener monedas para la máquina que te da vidas al final de cada escena, además de que puedes conseguir hongos que te dan un contenedor de corazones. Lo mejor que puedes hacer es fijarte bien en dónde lo vas a usar y no tomar los vegetales, pues cada uno significa una moneda para el final. Si ves que hay una pared cerca, siempre trata de abrirla con una bomba para que no quede un hongo atrapado del otro lado. Con práctica, recordarás dónde usarlas.

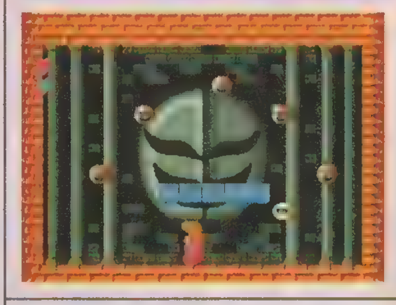




Warp al mundo 4

En el mundo 1-3 encuentra una poción; ahora encuentra el jarrón en el extremo derecho del nivel; usa la poción y métete en el jarrón para que seas transportado al mundo 4 y puedas avanzar más rápidamente.





Warp al mundo 6

Avanza hasta las ballenas en el mundo 4-2; toma la poción y llega al jarrón que está en la isla; entra en el mundo alterno y podrás llegar al mundo 6 sin mayores problemas. Trata de usar los Warps sólo si es preciso.

Warp al mundo 7

Una vez que llegues al mundo 5-3 encuentra una poción, llévatela al extremo izquierdo y salta sobre un enemigo para que alcances el jarrón en la plataforma superior. Con ayuda de la poción, entra en el jarrón y podrás llegar al mundo 7.



Pierde una vida

Si por alguna extraña razón decides comenzar de nuevo una escena, pon pausa; ahora presiona (y mantén) Arriba, B y A en el control 2 y ahora quita la pausa para que tu personaje (muy a su pesar) pierda la vida automáticamente.



Niveles extras

Muy bien, terminaste el juego sin saltarte ninguna escena y obtuviste el mundo 9, pero si aún no estás contento con los desafíos, entonces enfrenta los mundos A, B, C y D al terminar todos los mundos anteriores sin saltarte ni un solo nivel (lo cual es muy difícil).



Obtén muchos puntos al vencer a Bowser

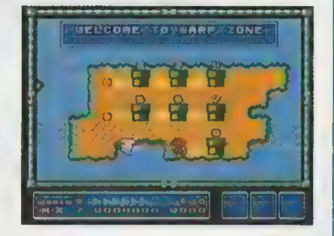
Éste es un truco bastante difícil, pero bien vale la pena. Llega al final de cualquier mundo y elimina a **Bowser** con tus bolas de fuego solamente, pero no tomes el hacha todavía, espera a que el contador de tiempo llegue justo al 000 (es difícil, pero posible). Ahora, cuando llegues con el **Toad**, el CPU pensará que llegaste con 1000 de tiempo y te lo multiplicará por cinco.



Super Mario Bros. 3. ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

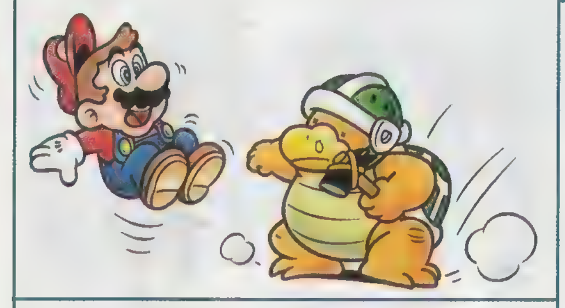
Flautas

Para llegar a los Warp Zones de este juego necesitas las flautas; a continuación te damos la localización de las tres que puedes encontrar en tu aventura, pero recuerda que para llegar al mundo 8, es necesario que tengas al menos dos de ellas.



Hammer Brother

Esta es la tercera flauta que podrás localizar y está casi al final del mundo 2. Debes usar un martillo en la esquina superior derecha y vencer al **Hammer Brother** que está ahí; así obtendrás la tercera flauta del juego.



Evitando el daño de Bowser

Cuando llegues al final notarás que el rey de los **Koopas** no dejará que simplemente llegues y te lleves a **Peach** tan fácilmente. Para vencerlo, debes hacer que caiga sobre los ladrillos del suelo y así, haga un boquete lo suficientemente grande para que caiga y quede derrotado. Si te cuesta trabajo, sólo quédate en tu lugar y agáchate para que no te cause daño alguno; pero ten cuidado, pues si te levantas o te alcanza su fuego, sí sufrirás las terribles consecuencias de tu error.



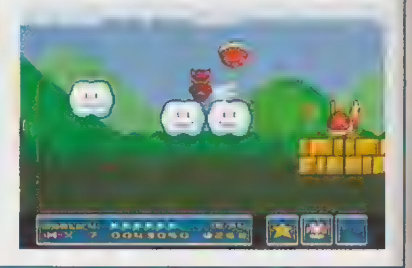


Nivel 1-3

La primera flauta la obtienes al final de este nivel; llega al bloque blanco y agáchate sobre de el por cinco segundos; ahora corre al final y pasarás por detrás del escenario y encontrarás un cofre que contiene la flauta.

Fortaleza 1

Llega al final de la primera parte de la fortaleza del mundo 1; usa el poder del mapache para que puedas volar encima del techo y corre hacia la derecha para que encuentres el cofre que contiene la siguiente flauta.



Casas hongo blancas

Para localizar estas casas ocultas, debes de terminar un nivel específico con cierta cantidad de monedas; el premio bien vale la molestia, pues hay ítems que te ayudarán a terminar el juego con mayor facilidad.



Nivel 1-4	Termina el nivel con 44 monedas
Nivel 2-2	Termina el nivel con 30 monedas
Nivel 3-8	Termina el nivel con 41 monedas
Nivel 4-2	Termina el nivel con 22 monedas
Nivel 5-5	Termina el nivel con 28 monedas
Nivel 6-7	Termina el nivel con 78 monedas
Nivel 7-2	Termina el nivel con 41 monedas

Convierte a los Hammer Brothers en el barco blanco

Para logar este truco debes terminar un nivel con monedas en múltiplo de 11 y que la última decena en el marcador de puntos sea igual al número de monedas; es decir, si terminas con 22 monedas, el marcador debe terminar en 20. Ojo, esto sólo funciona en los mundos 1, 3, 6 y 6.



Cuatro juegazos en un solo disco

Super Mario All-Stars 25th Anniversary Edition todavía tiene más trucos, secretos y cosas por descubrir, pero queremos que seas tú mismo quien lo haga, pues así es más divertido; de todos modos, recuerda que puedes escribirnos si tienes alguna duda específica en este o cualquier otro juego, y te la resolveremos con mucho gusto. ¡Disfruta este juegazo y felicidades de nuevo por haberlo añadido a tu colección!

© 2010 Nintendo


MÉXICO SUENA
EL TALENTO SE REÚNE
PARA HACER HISTORIA
NTÉRPRETES, COMPOSITORES Y MÚSICOS MÁS IMPORTANTES
E MÉXICO JUNTO A LAS GRANDES FIGURAS INTERNACIONALES
ELEBRAN LA MÚSICA MEXICANA A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA.
RETRATOS ORIGINALES E INÉDITOS
PÁGINAS
FOTOS DE GABRIELA SAAVEDRA Y GABRIEL ROZYCKI

A FAVOR Y EN CONTRA

¡De regreso a la jungla más alocada!

A petición popular, estamos de regreso con esta sección que nos permite compartir los puntos de vista de los jugadores. Así, todos pueden tener un enfoque más objetivo acerca de los juegos más nuevos del entretenimiento electrónico. En esta ocasión vamos a hablar acerca de un título que ha creado cierta polémica sobre si debió salir o no, su forma de jugarse y muchos otros aspectos más. Pero dejémonos de preámbulos y vayamos a ver de qué se trata, estamos hablando de **Donkey Kong Country Returns**, para nuestro Nintendo Wii.



Donkey Kong Country Returns

El simio favorito de los videojuegos regresa con toda la acción que lo caracteriza, con su compinche **Diddy Kong** y, por supuesto, muchas cosas ocultas por descubrir. Se trata de una historia totalmente nueva, con enemigos y mundos novedosos, aunque conserva muchos de los elementos que hicieron grande a la serie original. Veamos cuáles de estos aspectos valen la pena, cuáles debieron quedarse así y las opiniones de los lectores, para que te des una mejor idea de si fue un buen movimiento o no lanzar este título al mercado.

A Favor: 

Control sencillo

Uno de los detalles que convirtieron en todo un clásico al original y que hizo agradables las secuelas fue la simplicidad en la forma de controlar al par de simios. Por fortuna, y a pesar de lo innovador del control de Wii, los desarrolladores no cambiaron demasiado la jugabilidad y adaptaron de manera magistral el modo de juego para que solamente te preocuparas por disfrutar de la aventura y no tuvieras que memorizar muchas combinaciones de botones. Después de un par de minutos de adaptación a los movimientos, puedes jugarlo sin mayor problema; notarás que fue una buena evolución en cuanto al original.

Nuevos personajes

Seamos sinceros, hubiera sido demasiado repetitivo volver a pelear contra los **Kremlins**, ¿no creen? La idea de la tribu **Tiki Tak** es simplemente genial; el ritmo no sólo acompaña perfectamente al juego, sino que también ayuda a crear una ambientación más natural al retomar el toque selvático que se perdió con cada entrega de la serie original. Los **Tiki Tak** son sencillos, malévolos y tienen un porqué de robarse las bananas de **Donkey**; además, la forma como hipnotizan a los animales de la isla para volverlos en contra de **DK** es buena idea. Y no es que los lagartos de los tres títulos de SNES sean malos, sino que ya merecían un descanso.

Menos "Kongs"



La serie del SNES se distinguió por su reto, coloridos mundos y diversión, pero la forma como fueron saturando de nuevos miembros de la familia **Kong** fue cansándonos cada vez más hasta llegar a hastiarnos; cuestión que pasó también con los juegos posteriores de sistemas nuevos. Retomando la sencilla primicia de este juego, sólo verás a **Donkey**, **Diddy** y **Cranky Kong**, por lo cual disfrutarás de la aventura sin distraerte demasiado con personajes forzados, como **Kiddy Kong**, por ejemplo.

Dos changos a la vez

Tal vez una de las novedades que más aplaudimos es que ahora podrás jugar con otra persona en el mismo modo de historia, pero cada quien controlando a un **Kong** por separado. Esto retoma la cada vez menos común forma de jugar de manera cooperativa, que se ha ido perdiendo desde tiempos del N64. Cuando vas solo, puedes llevar a los dos simios de manera simultánea. Pero, la verdad, jugarlo en compañía de alguien más es una experiencia totalmente diferente que no puedes dejar de conocer.

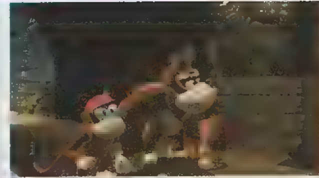
La variedad de niveles, objetivos y ambientación del juego son excelentes. No cabe duda de que es un éxito.













Obviamente, hay detalles que no a todos les parecen buenos, pero eso no significa que, en general, no sea un gran juego. Es sencillo, divertido y te entretiene por horas.



Bonus no tan predecibles

La mecánica de buscar cosas ocultas, que nos puso de cabeza en los juegos anteriores regresa, pero para ser sinceros preferimos la forma en la cual escondieron lo que debes encontrar, pues aunque no era tan sencillo localizar todos los *bonus* anteriormente, llegaba el momento en el que ya sabías que si encontrabas un barril y tenías que llevarlo a la pared más cercana. Tu intuición y observación será la clave para hallar todas las piezas de rompecabezas, vidas y demás objetos en las distintas escenas del juego.

Gran variedad de escenas

A pesar de que el juego está dividido por mundos con una temática específica, en **DKCR** encontrarás una variedad increíble de escenarios, que son únicos en varios sentidos uno del otro, sin que importe la ambientación de cada mundo. Encontrarás etapas donde pelearás contra grandes enemigos, te cubrirás de la furia del mar, escaparás de un pulpo gigante, verás las siluetas de tus personajes en el crepúsculo, subirás a los vagones mineros y volarás en barril perseguido por lava ardiente, por citar sólo algunos ejemplos.

Los lectores opinan:

Excelente adaptación

Pienso que se sacaron un diez con esta adaptación del juego original de SNES (yo tuve oportunidad de conocerlo cuando salió), pues retoma todo lo que nos gustó, como sentir que andas columpiándote en la jungla con **Donkey Kong**, y dejaron atrás lo que no nos agradó -al menos, en mi opinión-, como la cantidad absurda de nuevos **Kongs**, por ejemplo. Lo que sí espero es que no lo choteen con mil y un secuelas, como pasó anteriormente. Ya hicieron un gran juego, ahora no lo echen a perder por favor; sería totalmente catastrófico.

SDC

Buen nivel de reto

Hola, Club Nintendo, quiero decirles que tenía mis dudas en relación con este título, pues al menos para mí fueron demasiados juegos repetitivos los de **Donkey Kong**, y tocaron fondo con el de N64. Cuando por fin lo pude jugar, cambié de opinión porque su jugabilidad es muy buena y tiene un nivel de reto decente, el cual es apto para todas las edades, pues mis niños lo pueden jugar y divertirse. Mientras tanto, yo sigo sufriendo por encontrar todas las piezas ocultas, pero las busco cuando tengo tiempo.

Sergio Suárez

En Contra: 

Falta de opciones en el control

A pesar de que se juega muy bien con el Remote y el Nunchuk, nos hubiera agradado bastante que hubiera incluido la opción de jugarlo con el control de Cubo o, bien, el Clásico. De esa manera, sería más sencillo y no te cansaría tanto estar agitando los mandos para cada cosita que ves en el suelo. Siendo una adaptación del original de SNES, hubiera estado genial que incluyera esta opción, así los veteranos del control se sentirían todavía más atraídos a jugar.



Los jefes del juego son geniales, aunque la mayoría de ellos son demasiado sencillos de vencer.





Equipo forzoso

Una de las cosas que muchos han dicho es que la forma de jugar con los dos simios es muy buena, pero que hubiera estado mejor que pudieras controlar a **Diddy** de manera independiente, pues muchos lo preferían en lugar de **DK**, porque es más veloz y versátil. Tener al equipo de forma forzosa cuando juegas tú solo llega a cansar un poco, aunque cuando te das cuenta de que no hay de otra, pues terminas aceptándolo, pero con un poco de inconformidad.

Los lectores opinan:

Se extrañan los **Kremlins**

Hola, CN, sé que ustedes están muy a gusto con los **tikis**, pero yo la verdad me imaginé una batalla espectacular contra el rey de los **Kremlins** al final del juego. No tuve tal, y tampoco, en lo particular, me gustó eso de que estuvieran hipnotizando a los animales para robarse las bananas. Si es una nueva versión, debieron sólo mejorarle algunas cosas, sin cambiar a los villanos a los cuales estábamos acostumbrados.

Anónimo

El jefe final

¡Hola, cuates de la revista! El juego de **Donkey Kong Country Returns** estuvo genial. Me pasé horas enteras jugando hasta que llegué al final y pude enfrentar al terrible tótem de la introducción del juego. Pero, para mi sorpresa, me encontré con una especie de **Andross** de madera que me resultó muy sencillo de vencer (fue más difícil llegar en el barril que el jefe final). Si pudiera cambiar algo, sin duda sería ese último enemigo, pues se supone que debió de haber sido el más difícil de todos.

Agustín Hernández



© Nintendo

¡Juégalo!

Hemos llegado al final de esta sección. Como podrás notar, los puntos en contra son detalles que hubieran sido pulidos, pero en general **Donkey Kong Country Returns** es un excelente juego que, para nosotros, quedó espectacular tal como está. Eso sí, concordamos con que no deben sacar más secuelas, porque si eso pasa, lo van a chotear y la historia se va a repetir. Si quieres mandarnos tus comentarios y verlos publicados en estas páginas, pierde la pena y escríbenos a: afavoryencontra@clubnintendomx.com ¡Haz valer tu opinión!

EL ARTE de Mario vs. Donkey Kong

La rivalidad entre **Mario** y **Donkey Kong** lleva más años de los que podrías imaginar. Desde la aparición de la Arcadia, en 1982, han competido por **Pauline**, una chica a quien **Donkey** siempre ha tratado de llevarse, y por quien **Mario**, o en aquel entonces conocido como **Jumpman**, se ha involucrado en diversas situaciones de acción, que incluso ahora permanecen vigentes.

© Nintendo



A **Mario** primeramente se le conoció como **Jumpman** por su habilidad para saltar objetos. También se le concedió el oficio de carpintero, pero poco tiempo después cambió a plomero, al mismo tiempo apareció **Luigi**.

Donkey se mantenía en la cima de la construcción, desde donde arrojaba barriles a **Mario** para evitar que llegara a su posición. Estos barriles eran fáciles de esquivar con un salto, o utilizando un poderoso mazo que los hacía añicos en un instante.



Peach, en versión mini, hizo su aparición en **March of the Minis** y regresó en **Mini-Land Mayhem**, mientras que **Pauline** surgió desde el inicio, siendo una invitada de honor de **Mario** en el **Super Mini Mario World Theme Park**.

En la primera aventura de **Mario VS. Donkey Kong**, **Donkey** ve por televisión un comercial de los juguetes de **Mario**, y al darse cuenta de que están agotados va hacia la fábrica y decide robarlos, por lo que había que ir al rescate de los **Minis**.

Como ya es costumbre, **Donkey Kong** se deja deslumbrar por la atractiva chica del vestido rojo y decide capturarla, tal como lo hiciera con los **Minis**. Por supuesto, **Mario** es el único que puede salvarla en esta nueva aventura.

© Nintendo



Durante esta divertida aventura, **Mario** tendrá diferentes objetos o poderes que le servirán para completar sus metas, como el clásico mazo, los resortes o las bolas de fuego, que activarán el tradicional traje blanco que usa desde el primer **SMB**.

Sin duda, la serie **Mario VS. Donkey Kong** es una maravillosa forma de continuar con la rencilla que existió entre estos íconos de Nintendo desde 1982, y aunque cada uno ha logrado el éxito por separado en nuevas aventuras, siempre serán añorados los niveles originales de la Arcadia.

Mario sigue combatiendo a los enemigos clásicos de todas formas posibles. Aquí una clara referencia a **Super Mario Bros. 3** al usar una pendiente como forma de combate.

Personajes icónicos y mascotas

Más que una cara bonita...

La industria de los videojuegos ha evolucionado desde sus inicios y con ella los diferentes héroes, villanos, patiños, personajes secundarios y de relieve cómico. En esta ocasión vamos a ver a los más icónicos de ellos, quienes han servido como mascotas de distintos juegos y/o compañías, ya sea desde su creación o por la popularidad que han ganado con el paso del tiempo. Curiosamente, algunos de ellos han desaparecido casi por completo, mientras que otros tienen una fama que parece interminable. Así que sin más preámbulos, veamos a los diferentes personajes y a quien representan con orgullo.



Mario= videojuegos

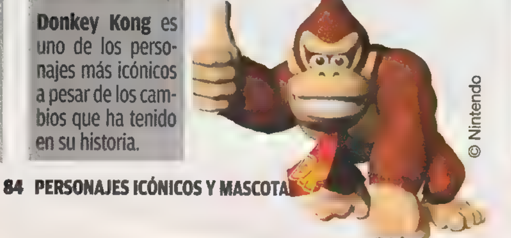
Mario

Comenzamos con el posiblemente más famoso personaje del mundo de los videojuegos. **Mario** es la estrella de su propia serie y fue creado por el gran Shigeru Miyamoto. Desde que vio la luz, ha aparecido en cientos de juegos, expandiendo su fama a casi todos los géneros conocidos como las carreras, acción, *puzzles*, RPG y más. Ha servido como mascota de Nintendo desde su creación, aunque cabe recordar que su primera aparición fue en el legendario **Donkey Kong**, y como muchos otros personajes su diseño -al igual que otras de sus características- ha cambiado desde entonces.

Mario es básicamente un tipo regordete de poca estatura de origen italiano que comenzó como un carpintero, pero pronto cambió su oficio a plomero. La historia de cómo él y su hermano **Luigi** llegaron al Mushroom Kingdom ha variado según el medio, pero su misión ha sido prácticamente la misma desde entonces: defenderlo del villano **Bowser** y rescatar constantemente a la princesa **Peach**. Siendo la mascota oficial de Nintendo, su imagen ha sido asociada de manera casi inmediata con los videojuegos, aunque ha aparecido en numerosos medios como el cine, la televisión y más.

Donkey Kong

A pesar de que el juego que vio nacer al popular **Mario** lleva su nombre, **Donkey Kong** no llegó a ser la mascota de la compañía; sin embargo, es una de las más famosas estrellas del entretenimiento electrónico y cuenta ya con varios juegos en su franquicia. Un detalle curioso es que, por lo regular, los personajes de ficción normalmente no envejecen o, bien, el paso del tiempo es distinto para ellos. Pero este no fue el caso del primer **Donkey Kong**, pues él sí envejeció y se convirtió en el cascarrabias de **Cranky Kong**. Durante la conocida "era de Rare", **DK** tuvo un cambio notable y se dio a conocer que la estrella de la serie es el nieto del original chango lanzabarriles. No cabe duda de que sigue siendo uno de los personajes más reconocidos de la industria, y quien lo ve piensa en esas imágenes en donde tenías que saltar barriles, subir escaleras y rescatar a la dama en peligro.

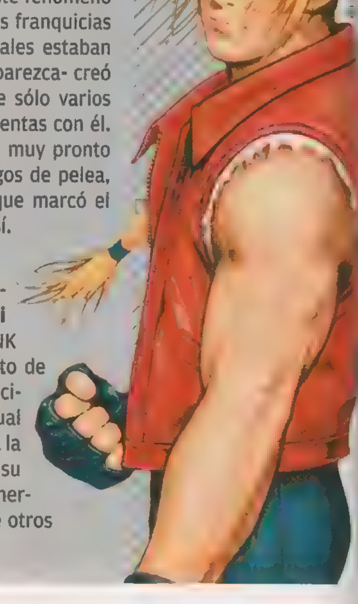


Donkey Kong es uno de los personajes más icónicos a pesar de los cambios que ha tenido en su historia.

Terry Bogard

Durante el boom de los juegos de pelea, que se originó con la llegada de **Street Fighter II** a las salas de Arcadias, varias compañías trataron de crear títulos que pudieran competir con este fenómeno del género de peleas callejeras. SNK lo intentó con dos franquicias principalmente, **Art of Fighting** y **Fatal Fury**, las cuales estaban vinculadas entre sí, lo cual -aunque a algunos no les parezca- creó una historia mucho más intrincada e interesante que sólo varios peleadores que quieren llegar a **Bison** para ajustar cuentas con él. La estrella de **Fatal Fury**, **Terry Bogard**, se convirtió muy pronto en uno de los personajes más reconocidos de los juegos de pelea, especialmente desde su aparición en **Fatal Fury 2**, que marcó el estándar tanto de la franquicia como del peleador en sí.

A pesar de que fue de cierta manera eclipsado momentáneamente por personajes como **Kyo Kusanagi** y **Iori Yagami**, **Terry** ha permanecido como la mascota de SNK desde su creación. Ha aparecido en cada entrega tanto de **Fatal Fury** como de **The King of Fighters**, en donde recibe invitación de honor en cada uno de los torneos, al igual que su contraparte de **Art of Fighting**, **Ryo Sakazaki**. A la fecha, **Terry** ha aparecido en tres películas basadas en su serie de juegos, al igual que en muchos productos de mercadotecnia de **SNK**. Su fama puede igualarse con la de otros titanes de los juegos de peleas, como **Ryu** o **Scorpion**.

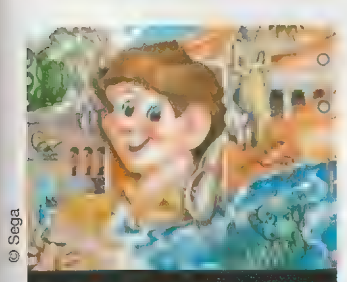




© Square Enix

Chocobo

A pesar de que en la franquicia estrella de Squaresoft, **Final Fantasy**, hemos visto muchos héroes y villanos icónicos, son las criaturas ficticias conocidas como **Chocobos** quienes se convirtieron en la mascota de la serie. Los **Chocobos** son una especie de aves de gran tamaño incapaces de volar. Su primera aparición fue en **Final Fantasy II** y han salido en casi todos los juegos subsecuentes, al igual que han tenido cameos en otros títulos. Su fama es tal, que se creó una serie alterna en donde los **Chocobos** son los personajes principales.



© Sega

Alex Kidd

No todas las mascotas son personajes imponentes o tiernos, también los hay del tipo de héroe que virtualmente a nadie puede parecerle atrayente ni carismático. Tal es el caso de **Alex Kidd**. Antes que él, el personaje conocido como **Opa-Opa**, del juego **Fantasy Zone**, era la mascota de Sega; al final de la década de 1980, **Alex Kidd** llegó a desbancarlo y se convirtió en el personaje insignia no sólo de su propia serie, sino también de la compañía en general. Para ser sinceros, ni sus juegos son tan buenos (algunos pueden descargarse en la Consola Virtual) ni el niñito cae tan bien como otros héroes. No obstante, tuvo cierto auge debido a que Sega trató de apoyarlo con diversa parafernalia, como cómics y novelizaciones, al igual que varios títulos para la franquicia. Claro está que su "fama" no iba a durar, y pronto fue reemplazado por un personaje que sí tuvo una azul y rápida trascendencia.

Lara Croft

En un mundo en donde la mayoría de los héroes son masculinos, pocas chicas han marcado la diferencia y se han convertido en un ícono tanto de los videojuegos como del poder femenino en la industria. **Lara Croft** fue la protagonista de la serie **Tomb Raider** y desde sus inicios ha sido personificada como una arqueóloga aventurera, inteligente, atractiva y atlética, por lo que se le ha considerado una versión femenina de **Indiana Jones**. Siendo un personaje icónico, ha aparecido en numerosas secuelas, novelizaciones, películas y mercadotecnia relacionada con la serie de juegos. No solamente lleva la bandera de **Tomb Raider**, sino también de las mujeres que no son la típica dama en peligro que necesita ser rescatada.



© Eidos Interactive



Mega Man

[illegible]

Pac-Man

No podíamos hablar de personajes icónicos del mundo de los videojuegos sin mencionar al primer héroe que tuvo una personalidad como tal. En un tiempo donde sólo manejabas avioncitos, carros y naves, llegó para quedarse el primer personaje de todos: **Pac-Man**, el cual ha permanecido como mascota de Namco desde su origen y se ha convertido en uno de los más reconocidos íconos de la industria en general. Ha sido sumamente famoso desde que nació en las salas de Arcadias, y su imagen es un ícono representativo de los videojuegos y de la cultura popular de los años 80. Sus juegos se han caracterizado por ser muy amigables, divertidos y desafiantes; casi se podría decir que no existe quien no haya jugado alguna de sus entregas o, bien, conocerlo.

© Namco

Ha estado en caricaturas, ha aparecido en un sinfín de mercadotecnia y sigue siendo bien recibido hasta nuestros días. Su fama es considerada equivalente a la de **Mario** o **Sonic**, otras figuras de la industria.

Space Invaders

Uno de los juegos más representativos fue el original **Space Invaders**, el cual fue uno de los primeros *shooters* y marcó la pauta para toda una generación de títulos y franquicias subsecuentes que lo tomaron como un estándar del género. Fue creado en 1978, y su original *gameplay* tuvo tanto éxito que a la fecha sigue siendo conocido; especialmente, son los invasores quienes son identificados con los videojuegos de manera inmediata. Juegos como Galaxian, Galaga, y otros más, han ido añadiendo elementos a la base que instituyó este clásico de los videojuegos.



© Midway

Los **Space Invaders** han sido tan representativos desde hace décadas, que es imposible no mencionarlos en esta sección

Pikachu

A pesar de que los personajes insignia de la inmensamente famosa serie Pokémon han sido **Charizard, Blastoise** y **Venusaur**, fue la rata eléctrica, **Pikachu**, la que se convirtió en el más popular de todos y ha servido como ícono de la franquicia desde las primeras versiones. A pesar de que no es uno de los más poderosos monstruos de bolsillo, **Pikachu** ha gozado de una fama impresionante. Ha aparecido en prácticamente todo tipo de parafernalia referente a la serie y es considerado la mascota oficial de la franquicia.

Una versión especial, la **Pokémon Yellow** permitía llevar por primera vez un **Pokémon** contigo fuera de su PokéBall. Basada en las aventuras de la serie televisiva, dicho acompañante era Pikachu, quien demostraba sus estados de ánimo al protagonista. También apareció en la edición especial del N64 de **Pokémon**, al igual que tuvo juegos personalizados como **Hey You, Pikachu!** y **PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure**.



© 2010 Nintendo / GAME FREAK inc.



© Capcom

Ryu

[illegible]

Sonic the Hedgehog



© Sega

Cuando Sega se dio cuenta de que necesitaba una mascota que pudiera competir contra la de Nintendo (**Mario**), fue obvio que Alex Kidd no era el indicado para la tarea, por lo cual se enfocaron en un nuevo personaje capaz de atraer a más jugadores y que fuera lo suficientemente atractivo y carismático para trascender. Fue así como nació **Sonic the Hedgehog**, un erizo azul capaz de correr más rápido que la velocidad del sonido. La estrategia rindió frutos, y durante mucho tiempo la rivalidad de Sega con Nintendo era personificada por **Mario** y **Sonic** debido a que ambos íconos tenían lo suyo.

Desde su creación, Sonic ha aparecido en una gran cantidad de juegos, caricaturas y parafernalia, convirtiéndose en uno de los más famosos personajes del mundo de los videojuegos. Cuando Sega dejó el negocio de las consolas para enfocarse únicamente en la creación de juegos, la rivalidad quedó en el pasado, llegando al extremo de que **Mario** y **Sonic** han estado en juegos juntos, incluyendo el exitoso **Super Smash Bros. Brawl**.



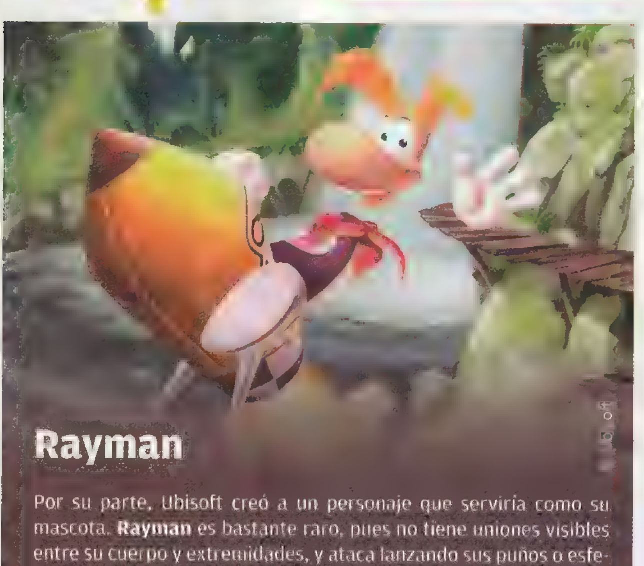
Captain Commando se une a los juegos de peleas.

© Capcom

Captain Commando

Este héroe sirvió como personaje insignia de Capcom a mediados de los años 80, en donde aparecía agradeciendo a los consumidores por elegir los juegos de la compañía. Títulos como **1942**, **Commando**, **Mega Man**, **Ghosts ´n Goblins** y **Trojan**, entre otros, fueron lanzados como parte de la "Serie desafiante de Captain Commando", y en ellos aparecía una ilustración del personaje con un diseño futurista al estilo sesentero, que la verdad no se veía tan bien que digamos. Una segunda línea de juegos como **Strider**, **Duck Tales** y **Mega Man 2** presentaban otra imagen de Captain Commando en donde aparecía como un piloto espacial más estilizado.

Con la llegada de otros juegos y especialmente de personajes, como cierto robot azul y un peleador callejero vagabundo, **Captain Commando** dejó de ser la mascota de Capcom definitivamente. No obstante, está en su propio juego del género *Beat ´em Up!*, que brilla por su excelente *gameplay*, y ha aparecido en otros títulos, como la serie Marvel vs Capcom, y más.



Rayman

Por su parte, Ubisoft creó a un personaje que serviría como su mascota. **Rayman** es bastante raro, pues no tiene uniones visibles entre su cuerpo y extremidades, y ataca lanzando sus puños o esferas de energía. A pesar de que en sus inicios no apareció en juegos para Nintendo, pronto vio varias de sus secuelas en sistemas como el N64 y, posteriormente, en el Wii. **Rayman** es el típico personaje cool que anda por la vida despreocupadamente y siempre está dispuesto a pelear por sus ideales. No obstante, no ha tenido mucho auge y es fácilmente eclipsado por la fama de otros íconos como **Mario** o **Sonic**.

Son muchos los personajes icónicos de los videojuegos, algunos sirven de mascotas y otros simplemente son representantes de la industria. Y como podrás darte cuenta, no todos han tenido mucho futuro en su papel; algunos fueron ganando fama con el tiempo. Recuerda que puedes escribirnos para comentarnos tus impresiones y si quieres que tratemos algún tema en especial.
¡Nos seguimos leyendo!



Sim City Creator

Wii

Nuevo grupo de edificios

Nombra tu ciudad con alguno de los siguientes títulos para activar los *sets* de edificios correspondientes; la ciudad entera será construida con tal arquitectura.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Set de construcción egipcia	Usa el nombre "Mummy's desert" para tu ciudad.
Set de construcción griega	Utiliza el nombre "ancient culture" para tu ciudad.
Set de construcción de la jungla	Pon "Become wild" como nombre a tu ciudad.
Set de construcción de ciencia ficción	Nombra a tu ciudad como "Future picture".

Edificios adicionales

Obtén nuevos edificios para tu ciudad.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Museo de arte	Eleva el nivel de educación a 90.
Cancha de basquetbol	Construye dos: cancha de tenis, campo de beisbol y zonas de juego.
Parada de autobús	Llega al año 1920.
Preparatoria	Incrementa el nivel de educación a 75.
Templo	Logra una población de 4,000.
Jardín grande	Construye cuatro jardines pequeños y logra una población de 50,000.
Parque grande	Crea cuatro parques pequeños y consigue una población de 50,000.
Marina	Obtén una población de 100,000.
Alcaldía	Obtén una población de 22,000.
Estatua del alcalde	Consigue una población de 5,000.
Museo	Eleva el nivel de educación a 100.
Estación de energía nuclear	Incrementa el nivel de educación a 115.
Auditorio de ópera	Edifica tres museos y tres museos de arte.
Planta de reciclaje	Construye una zona para depositar basura.
Planta de energía solar	Llega al año 2000.
Estadio	Logra una población de 350,000.
Estación de televisión	Consigue una población de 350,000.
Universidad	Eleva el nivel de educación a 90.
Planta de energía eólica	Llega al año 1985.

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon

Wii

Consigue todos los trabajos

Los trabajos son como las clases. Inicias con el trabajo natural y podrás conseguir otros nueve diferentes durante el juego.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Black Mage	Llega al piso 10 en Guardian of the Flame.
Dancer	Ingresa 'Pirouette' (con p mayúscula, y el resto en minúsculas, y una nota musical al final) como una frase romántica.
Dark Knight	Derrota a Croma Shade en el piso 30 de Guardian of the Light.
Dragoon	Completa las Meja's Memories.
Knight	Finaliza las Freja's Memories.
Ninja	Culmina las Volg's Memories.
Scholar	Vence a los cuatro elementos en el piso 20 de Guardian of the Water.
Thief	Roba el ítem que está detrás del Merchant Hero X en alguna de sus tiendas de calabozo.
White Mage	Completa las Pastor Roche's Memories.

The Sky Crawlers: Innocent Aces

Wii

Medallas

Dirígete a la pantalla de selección de juego, luego a Puzzle Mode y por último a Password.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Airframe Collector	Consigue todas las pinturas.
Around the World	Completa todas las misiones.
Brave Guardian	Prevee el daño de Torrent.
Excellent Ace	Derriba a Orishina (misión 17) en cuatro minutos.
Graceful Dancer	200 bajas TMC.
Ground Striker	250 bajas Ground.
Heaven Striker	800 decesos.
Noble Guardian	Prevee el daño a Wolfram.
Parts Expert	Reúne todas las partes del fuselaje.
Perfect Collector	Consigue todos los "add-ons".
Royal Ace	Derriba a Kaida en menos de 2.5 minutos.
Sky Striker	500 decesos.
Smash Hunter	Destruye a Wolfram en seis minutos.
Top Ace	Derriba a Ukumori en tres minutos.
Weapons Master	Consigue todas las armas.



Cars Mater-National Championship
Wii

Códigos
En el menú principal, selecciona el modo de opciones y posteriormente ingresa alguno de los siguientes códigos.

SECRETO	CÓDIGO
Libera todos los trajes alternos, además del de Lightning McQueen.	PAINTIT
Activa todos los minijuegos de carreras del modo Arcade y los mundos del Story Mode Arcade.	PLAYALL
Habilita todos los coches.	MATTEL07
Colores alternos para Lightning McQueen.	NCEDUDZ
Nivel experto.	VRYFAST
Aceleración extrema.	0TO200X
Turbo ilimitado.	ZZOOOOM
Activa todos los artes de bono.	BUYTALL

Donkey Kong Country Returns
Wii

Galería de música
Luego de que hayas vencido al jefe de alguna sección de la isla, regresa al menú Extras. Habrás activado una galería de música que muestra las pistas tocadas en los niveles de esa sección en particular. Sólo toma en cuenta que si utilizas el Super Kong para pasar la batalla, no activarás la música.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Beach Music Gallery	Vence al jefe de la sección Beach.
Cave Music Gallery	Derrota al jefe de la sección Cave.
Cliff Music Gallery	Aniquila al jefe de la sección Cliff.
Factory Music Gallery	Vapulea al jefe de la sección Factory.
Forest Music Gallery	Vence al jefe de la sección Forest.
Jungle Music Gallery	Derrota al jefe de la sección Jungle.
Ruins Music Gallery	Aniquila al jefe de la sección Ruins.
Volcano	Vence al jefe de la sección Volcano.

Devil's Crush
Wii/Virtual Console

Passwords
Realiza las siguientes acciones tal como se describe abajo para activar los distintos secretos.

SECRETO	CÓDIGO
924,000,000 puntos y 73 bolas.	EFGHIJKLMB
Termina el juego, lanza la bola, y una vez que golpees algo, el juego terminará.	THECRUSHEL
Acaba el juego, lanza la bola, y en cuanto golpees algo, el juego terminará.	FFFFFFFEEE
Finaliza el juego, lanza la bola, y en cuanto golpees algo, el juego terminará.	DAVIDWHITE
Bolas infinitas, 206,633,300 puntos.	NAXATSOFTI
Bolas infinitas, 734,003,200 puntos.	AAAAAAHAAA

SECRETO	CÓDIGO
Bolas infinitas, 955,719,100 puntos	DEVILSATAN
Más de 145,000,000 puntos y 70 bolas	THEDEVILSI
594,000,000 puntos y 27 bolas	ONECRUSHME
Bolas ilimitadas	PPPPPPPPPA
25 bolas y obtén 300,138,400 puntos.	CKDEIPDBFM
34 bolas y anota 404,330,300 puntos.	OJFJGDEJPD
38 bolas y logra 533,501,000 puntos.	PNBIJOKJNF
42 bolas y consigue 610,523,600 puntos.	CGIAGPECGK
45 bolas y obtén 710,529,000 puntos.	OEHALCBGPF
52 bolas y anota 804,379,700 puntos.	OLGGGEAPOF
62 bolas y logra 900,057,102 puntos.	CBEOBLJGHA
65 bolas y consigue 999,927,400 puntos.	PFFMGHGOLK
65 bolas y obtén 999,999,000 puntos.	NLJBCFHGPO
65 bolas y anota 999,999,600 puntos.	KGCMMCMLBN
67 bolas y logra 976,769,800 puntos.	OMGANLOIJA

SECRETO	CÓDIGO
Un juego para dos participantes con bolas ilimitadas.	AAAAAAAAAAAAAAAAAB
Modo de dos jugadores; además, da al jugador 1 bolas ilimitadas y al jugador 2, 32 bolas	AAAAAAAAAAAAAAAABCE

Baroque

Wii

Baroques

Completa correctamente las tareas indicadas para activar el **Baroque** correspondiente:

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Appraiser	Identifica alrededor de 50 ítems.
Arrow of Eros	Completa correctametne la Neuron Tower mientras estás en el modo Lust.
Bomber	Purifica más de 50 seres utilizando la Explosion Brand.
Box bOx boX BOX	Finaliza adecuadamente la Neuro Tower, o perece mientras llevas más de 15 tipos de cajas.
Broken Doll	Observa el Consciousness Simulation End VV.
Bug Nurturer	Cría más de 10 larvas hasta que crezcan en otro parásito.
Careless Death	Perece a las afueras de la Neuro Tower mientras tu nivel esté sobre 2.
Cat Fan	Utiliza el Cat Torturer tres veces en un piso.
Cat Lover	Emplea el Cat Torturer seis veces en un piso.
Close to God	Perece en la parte baja del nivel.
Collector	Consigue ítems de Urim, el Mind Reader, el Worker Angel y el Doctor Angelicus.
Confused World	Completa satisfactoriamente la Neuro Tower mientras estás confundido.
Cursebringer	Combina ítems 30 veces usando un Curse Bringer Angel en un mismo piso.
Deadly Meta-Beings	Purifica Manas, Perisomats, Maleficicia y Tabula Smaragdina.
Defenseless Champ	Conquista el calabozo Defenseless.
Disk Collector	Termina correctamente la Neuro Tower, o perece mientras cargas más de 15 tipos de discos.
Distant Wanderer	No has calificado para otros Baroques.
Executioner	Acaba satisfactoriamente la Tower después de purificar a 100 seres con los Torturers.
Explosive End	Perece al consumir un "Boom Bone".
Fashion Plate	Termina correctamente la Neuro Tower, o perece mientras llevas más de 15 tipos de abrigos.
Fasting Penance	Finaliza satisfactoriamente la Neuro Tower sin comer corazones, carne o huesos.
Fragile Splendor	Acaba completamente la Neuro Tower mientras usas los siguientes objetos: Glass Sword, Glass Coat, y Glass Wings.
Fragments of Truth	Escucha 200 mensajes sobre los Baroques por parte del Baroque Monger.
Friendly Fire	Purifica a todos los miembros de Koriel al usar el Angelic Rifle.
Frugal Champ	Conquista el calabozo Frugal.
Hell Champ	Domina el calabozo Hell.
Hunger Champ	Termina el calabozo Hunger.
Hunger Strike	Perece al perder HP de 0 Vitality (sólo si la Vitality es de más de 499)
Irony	Fallece mientras seas invencible.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Hurting Dervish	Completa satisfactoriamente la Neuro Tower después de purificar a más de 100 seres al arrojarles ítems.
I am the World	Fusiona con el Dios absoluto cuando estés ciego y sordo.
Icarus's Student	Finaliza la Neuro Tower, o perece mientras portas más de 15 tipos de alas.
Liberator	Una vez enterrado, purifica a Longneck, Horned Girl y al Bagged One.
March On	Cambia los pisos en diez ocasiones mientras un ser esté en el cuarto.
Masochist	Termina la Neuro Tower, o fallece mientras portas más de 15 tipos de marcas.
Medical Partner	Satisfactoriamente completa la Neuro Tower, o perece mientras llevas más de 15 tipos de fluidos.
Mugged	Deja que Gliro robe un ítem en 20 ocasiones.
Orb Seeker	Completa la Neuro Tower después de utilizar cada uno de los Consciousness Orbs.
Parasite Museum	Completa la Neuro Tower, o fallece mientras llevas 15 tipos de parásitos.
Power House	Finaliza la Neuro Tower sin un arma y con nivel de ataque inferior a 50.
Promise of Peace	Termina la Neuro Tower sin purificar algún ser.
Reverse Disk Champ	Conquista el calabozo Reverse Disk.
Rotten Champ	Domina el calabozo Rotten.
Screaming Tower	Entra en la Neuro Tower en 100 ocasiones.
Self Reliant	Llega al nivel más bajo sin usar algún Consciousness Orb.
Serial Thrower	Arroja 100 ítems.
Shadow Boxer	Agita tu espada 100 veces sin golpear algo.
Skeleton Man	Completa la Neuro Tower, o fallece mientras portas 15 tipos de huesos.
Special Hunter	Termina la Neuro Tower después de purificar a 300 seres con tu espada.
Sword's Miracle	Genera cinco hits críticos consecutivos con tu espada.
The World's Tears	Encuentra todas las ideas Sephirah que están en la lista de ítems.
Torture Master	Finaliza la Neuro Tower, o fallece mientras conservas 15 tipos de Torturers.
Trap Champ	Conquista el calabozo Trap.
Unforgettable	Logra una conversación con un hermano fantasma en específico.
Unfortunate Death	Cae abatido por un ser parado en un disco.
Unrewarded Effort	Acaba la Neuro Tower sin abrir un Trials Box por más de 2000 CU.
Unstoppable	Completa la Neuro Tower después de recibir aproximadamente 5,000 puntos de daño.
Useless	Perece sin hacer nada en el mundo exterior.
Vacant Coffin	Domina todos los calabozos de entrenamiento.
Warrior's Spirit	Acaba la Neuro Tower o fallece mientras conservas 15 tipos de espadas.
Wasted Core	Completa satisfactoriamente la Neuro Tower o perece mientras conservas 15 tipos de cristales.
Wasted Effort	Pierde ya sea un abrigo o espada con nivel mayor a 30.

Carnival Games: Mini-Golf
Wii

Secretos
Si quieres obtener todos los secretos para completar el cien por ciento del juego, checa los siguientes datos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Anchor club	Obtén un par, o mejor, en todos los cursos Pirates Delight.
Barker ball	Tres Barker Coins. Presiona en el contador que está arriba en la caja superior derecha.
Barker Coin	Vence al panadero.
Barker Shoes	Tres Barker Coins, parte baja izquierda.
Barker tie	Tres Barker Coins. Caja inferior.
Candy Striped ball	50 Fairy Coins, superior derecha.
Cane Club	Tres Barker Coins. Caja superior central.
Cannon ball	80 Pirate Coins, parte superior derecha.
Choo choo club	Consigue un par, o mejor, en todos los cursos Wild West.
Cupid wings	Golpea el Silo en Barnyard.
Dag-gone Dra-gone	125 Knight Coins, derecha.
Delicious Cupcake	75 Fairy Coins, derecha.
Dino Tail	100 Prehistoria Coins.
Dragon Wings	Golpea la calabaza en la parte baja derecha del Spook-O-Rama.
Egg Ball	40 Barn Coins, parte superior derecha.
Eye Ball	90 Spook-O-Rama Coins en la parte superior derecha.
Eye of Rah ball	50 Rah Coins, parte superior derecha.
Falling star club	Logra un par o mejor en los tres cursos Fairytella.
Florance Mask	Golpea en el Shinx en el lado de izquierdo de la mano de Rah's Revenge.
G-nome Neckalce	299 Fairy Coins, parte baja.
Hay Club	Obtén un par o más en los tres cursos Barnyard.
Human G-nome	205 Fairy Coins, en el centro.
Jub Jub Ball	25 Amazeon Coins en la parte superior derecha.
knight Club	Logra un par o mejor en los tres cursos King´s Court.
Lava Ball	50 Prehistoria Coins, parte superior derecha.
Leaping Lizard	75 Prehistoria Coins, al centro.
Lion Paws	Golpea en el volcán en la parte baja izquierda de Prehistoria.
Mace Ball	45 Knight Coins, parte superior derecha.
Monkey-on-my-back	Presiona en la cabeza del Tiki en la parte superior izquierda de Amazeon.
Mr. Shield	200 Knight Coins, en la parte baja.
Rainbow Shoes	Golpea en el caballero de la parte baja derecha el curso King.
Samuri Face	Toca en el vagón en la parte baja de Wild West.
Scepter Club	Consigue un par, o más, en todos los cursos Rah's Revenge.
Sharkster Shoes	Presiona en el cráneo de Pirates Delight.
Sunday Shoes	Golpea en la pequeña casa verde en la esquina superior derecha de Fairytella.
The Cat Jester	150 Knight Coins, en el centro.
Tooth Club	Logra un par, o mejor, en todos los cursos de Prehistoria.
Tumbleweed Ball	75 West Coins, parte superior derecha.
Wacko	50 Pehistoria Coins, derecha.

Bakugan: Defenders of the Core
Wii

Ítems ocultos
En el menú principal, ve a Collection; después, presiona en Unlock Codes e ingresa los siguientes datos para activar los ítems secretos. Nota: necesitarás ingresar primero el código HXV6Y7BF antes de agregar los que se mencionan abajo:

SECRETO	CÓDIGO
Activa 10 Vexos Passes	YJ7RGG7WGZ
Habilita 10,000 Core Energy	82D77YK6P8
Descubre el Earthen Armor	YQLHBBSMDC
Obtén el Fire Spirit	TD4UMFSRW3
Consigue la Light Arrow	2FKRRMNCDQ
Activa el Tornado Vortex	HUUH8ST7AR
Habilita el Water Pillar	JJUZDEACXX
Obtén el Zorch Thunder	QY8CLD5NJE

Band Hero
Wii

Cheats
Dirígete hacia la opción Input Cheats que está en la parte baja del menú de opciones. Debes tocar el color de las teclas sin seguir un ritmo en particular, sólo procura no equivocarte.

Instrumentos aéreos
Azul, Amarillo, Azul, Rojo, Rojo, Amarillo, Verde, Amarillo.

Todos los HO/POs
Rojo, Verde, Azul, Verde, Azul, Verde, Rojo, Verde.

Deslizarse siempre
Amarillo, Verde, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Rojo, Azul, Rojo.

Autopatada
Amarillo, Verde, Amarillo, Azul, Azul, Rojo Azul, Rojo.

Electrika Steel liberada
Azul, Azul, Rojo, Amarillo, Rojo, Amarillo, Azul, Azul.

Modo Focus
Amarillo, Amarillo, Verde, Verde, Rojo, Rojo, Azul, Azul.

Modo libre HUD
Verde, Rojo, Verde, Rojo, Amarillo, Azul, Verde, Rojo.

Personajes invisibles
Verde, Rojo, Amarillo, Verde, Amarillo, Azul, Amarillo, Verde.

Múltiples personajes activados
Azul, Amarillo, Verde, Amarillo, Rojo, Verde, Rojo, Amarillo.

Modo performance
Amarillo, Amarillo, Azul, Verde, Azul, Rojo, Rojo, Rojo.





Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$243

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: marzo 10 de 2011 CLUB20/02-3562

Hazlo on-line

www.tususcripcion.com

© 2010 Nintendo

CLUB NINTENDO

Continuamos con esta sección que sólo es posible gracias a sus fotografías, y como siempre nos da mucho gusto ver que cada vez son más los lectores que nos envían imágenes de sus colecciones más preciadas de Club Nintendo y de Nintendo en general. Así que si aún no has salido publicado, ¿qué esperas?, aquí tendrás un espacio reservado para mostrar al mundo qué tan fan eres.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Cosplay de Son Goku

Dragon Ball, una de las series más populares, sigue en el corazón de los fans

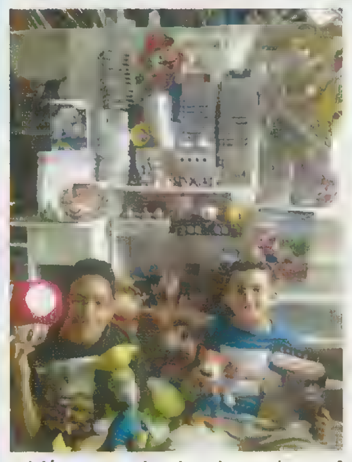
Jorge Álvarez nos mostró que es fanático de **Dragon Ball**. También nos enseñó su colección de revistas y videojuegos.

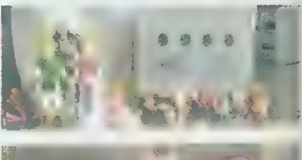


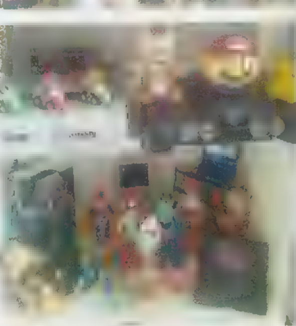
Aunque se nos hizo extraño que no incluyera ninguna de las versiones **Budokai** de Wii, ¿ya las jugaste? Están buenas, ¿no?

Videojugadores natos

La tradición se lleva en la sangre...







Adrián y Gerardo Islas vienen de una familia de videojugadores (son sobrinos de Panteón). Poseen varios juegos de todas las consolas y coleccionan artículos de sus series favoritas; he aquí algunas de sus chácharas.

Sonicmanía

El erizo también tiene sus fans

Alexis David Mora es todo un coleccionista de los juegos y figuras o accesorios de **Sonic**.



Fan de Mega Man

Juegos, figuras y otros ítems



Nos comenta Luis Castellanos que su colección es limitada, pero que poco a poco la irá incrementando como se debe.

Colección

Un gran fan de Club Nintendo

Carlos Reveles nos confiesa que es un gran fan de Nintendo y que ha seguido la revista durante mucho tiempo.





Pokémon Fan

Desde videojuegos hasta tarjetas

Danko, de nueve años de edad, es un gran fan de Nintendo y muestra su afición por **Pokémon** y títulos como **Resident Evil** o **Street Fighter**.

Mes pasado

Desde videojuegos hasta tarjetas

Benjamín Adarmes, desde Chile, nos manda la foto de su Wii y figuras de Nintendo.



Revistas

Club Nintendo presente en Costa Rica



Juvel Quintanilla nos envía desde Costa Rica una foto de su colección de revistas y videojuegos.



Cosplay de Mario

El héroe del Reino Hongo

Directo desde La Serena, Chile, Tomás Gaona nos platica que es el fan #1 de **Mario Bros.** y que tiene una colección de juegos de **Mario** y **Luigi**; además, que posa ante la cámara con su *cosplay* del plomero.

Selección de Videojuegos

Desde lo común hasta lo especial

Asterio Rodríguez nos brinda una muestra de su afición por los videojuegos. Felicidades por esas versiones de **Zelda** para GameCube.



Samus Aran

Decorando las paredes

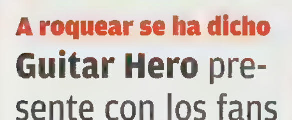
José Gabriel Montero nos comenta que es fan de hueso colorado de **Samus** y de **Mario**, así como de las ediciones de Club Nintendo.



Fan de Nintendo

La diversión nunca termina

Pancho Cárdenas y sus hermanos han juntado múltiples videojuegos durante el paso de los años, he aquí una muestra de su afición.



A roquear se ha dicho

Guitar Hero presente con los fans

Juan y César son un par de hermanos que gustan de los videojuegos y de las secciones que se redactan en Club Nintendo. Gracias por leernos.



Grata colección

Múltiples juegos para mostrar

Gilberto Morelos comenta que tiene su colección desde la revista año 3 #2 y hasta la actual, y nos comparte su galería de videojuegos clásicos.



Un tributo a Mario

De todo un poco



Ésta es la colección de Mauricio Madruga, de Mérida, Yucatán. Lleva cinco años juntándola.

Hermanos entrenadores

Y fans de Club Nintendo



Los hermanos Raimundo y Vicente Acevedo no se pierden ninguna edición de Club Ninendo, y su mayor afición es la serie **Pokémon**, ¡he aquí su colección!

Colección de videojuegos

Un fan de Nintendo



Rayni Damian Rentería es un fan de los videojuegos y de los accesorios musicales, como guitarras y tornamesas o deportivos como volantes y raquetas. ¡Muchas felicidades!





Pokefán

¿Ya los atrapaste a todos?

Iván Cárdenas deja ver su colección de **Pokémon** y revistas Club Nintendo. Comenta que poco a poco continuará aumentando la cantidad de figuras, porque se considera un Pokefán y gran entrenador.





Un nuevo fan

Listo para patinar en Wii

Desde Tijuana, B.C. nos escribe Daniel Lara enseñándonos sus revistas y juegos de Wii. Él comenta que apenas lleva siete meses leyendo CN. Espero que sigas coleccionando la revista por mucho tiempo más.

Cosplay
Personajes icónicos de los videojuegos



Sergio Fuentealba (**Skull Kid**) y Manuel Mora (**Squall**) nos presumen su *cosplay* que vistieron para un evento en Chile.

Variedad de juego
Consolas, discos y revistas, principalmente





Link Hoffman se declara fan de Nintendo y, claro, de Club Nintendo. Por allí vemos algunas de las últimas ediciones que hicimos para 2010.

¡Pikachu, yo te elijo!
Coleccionista de aventuras

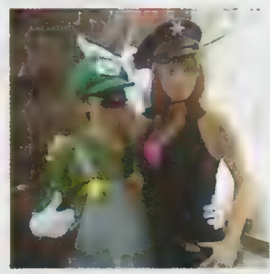






Ray Amezquita es un gran fan de los pequeños monstruos, para muestra tenemos su colección de juegos.

Cosplayers
Esta vez **Luigi** fue el afortunado



Se nota que nuestro cuate Nestor Rosales tiene de su lado el brazo de la justicia.



Prepárense para roquear
Videojuegos y peluches

Jorge Espinoza nos manda la foto de sus mejores títulos para Wii y Nintendo GameCube. Se nota que también la música es de sus aficiones con esas dos guitarras de Aerosmith.

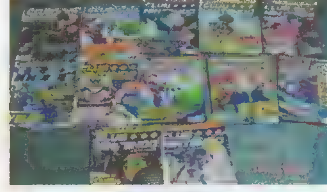


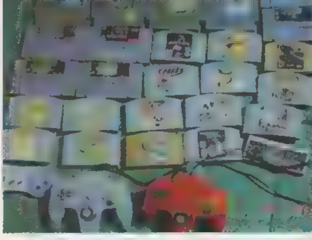
Música y juegos
¡Muy buena combinación!

Luis Alejandro Arce es fanático de The Beatles y del futbol *soccer* y desde 2006 se hizo seguidor de Nintendo -y CN- cuando le dieron su GameCube.

La historia de las consolas de Nintendo
Variedad de juegos para todos los gustos

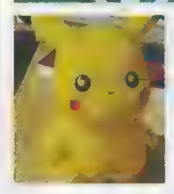
María Vasconcelos Almeida nos presenta su colección desde Matamoros, Tamaulipas. Podemos apreciar que tiene buen gusto para los juegos.

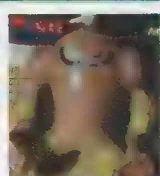




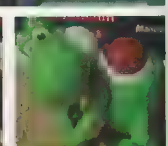












La tradición del videojuego
Varios años de diversión electrónica

Juan Martínez Mendoza y Juan Oliser, de México, DF, nos envían estas fotos de sus reliquias de Nintendo. ¡Muy buenos títulos y consolas!







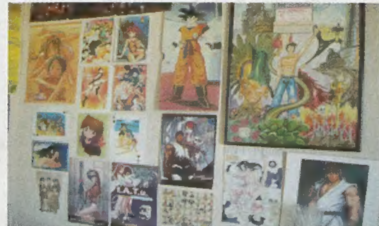




Galería de dibujos
Y también de figuras

Abraham González tiene 27 años y es fan de la saga **Street Fighter**, además de que es un gran dibujante que también gusta del buen anime.









La diversión no termina
Y menos con tanto juego

Ramsés José Bencosme pone en la imagen su colección de cartuchos de Super Nintendo y Nintendo 64, además de revistas y accesorios.



Tradición de familia
La herencia de consolas

Ismael Paso nos cuenta que en su casa son toda una tradición las consolas de Nintendo y que él las ha disfrutado desde el primer momento. Su gran colección lo comprueba.



Mario y Luigi
Aventura de colección

Carlos Delgadillo Jiménez de Zapopan, Jal., nos comenta que ya está a punto de conseguir el 100% de **Super Mario Galaxy**, uno de sus juegos favoritos.



Colección en crecimiento
El Wii no podía faltar

Cristóbal Veloso es originario de Viña del Mar, Chile, y a sus 14 años nos cuenta que es un gran fan de los juegos de **Mario** y de **Sonic**.



Música para inspirarse
Soundtrack de **Mario**

Adolfo Montiel nos presenta su *soundtrack* de **Super Mario Galaxy**, con el cual seguramente se inspira para la aventura.



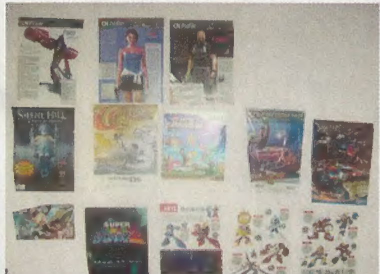


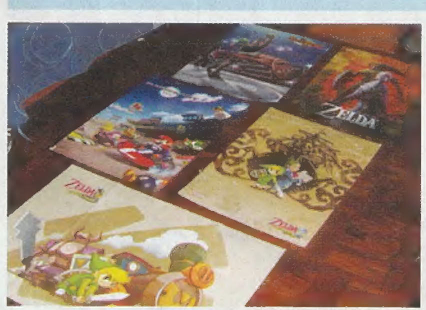


El arte de los videojuegos
Buena opción decorativa

Esteban Nicolás Villasana nos envía una fotografía de los recortes de revistas que ha juntado durante todo este tiempo que ha sido fan de Nintendo.







Coleccionista de pósters de Nintendo
Para decorar toda su casa

Alexandro Valcarcel nos escribe desde Lima, Perú. Es seguidor de CN desde hace cuatro años y medio. Su colección de juegos la empezó con el lanzamiento del GBA.



Revistas y videojuegos
Una grata combinación

Esteban Patricio Poveda nos comenta que desde siempre le han gustado los videojuegos y nos manda una muestra de sus grandes tesoros clásicos de Nintendo.

Fan de los videojuegos
Y de los cómics de acción

Nuestro cuate Aburto Osnaya nos envía la fotografía de su colección de personajes y revistas; además, nos pregunta por la fecha de salida del Nintendo 3DS, la cual será para el próximo mes de marzo, así que vayan juntando sus domingos.





última página

Nintendo 3DS

Llegó el momento de entrar a la nueva era del entretenimiento portátil a través del Nintendo 3DS. Si pensabas que hacía falta potencial al DS tradicional, ya no será así, pues el pequeño pero poderoso dispositivo es capaz de reproducir los videojuegos más ambiciosos hasta el momento, tales como **Resident Evil**, **Metal Gear**, **Street Fighter IV**, **Kid Icarus** y muchos otros. Cada uno de ellos con excelente ambientación visual que, además, podrá disfrutarse en tercera dimensión sin necesidad de valerse de lentes especiales. También la consola tendrá retrocompatibilidad para gozar de los títulos de Nintendo DS convencionales, por lo que podrás disfrutar de todos los juegos en el mismo dispositivo.



Se nos terminó el segundo mes de 2011, pero ello indica que se acerca una de las fechas más esperadas para todos los fans de los videojuegos: el lanzamiento el próximo mes de marzo de la consola Nintendo 3DS, que ya nos hizo muestra de su potencial durante la pasada Electronic Entertainment Expo en la ciudad de Los Ángeles. Por supuesto, estaremos dando cobertura a esta nueva plataforma de Nintendo, que promete ser de lo mejor que haya en el mercado en cuanto a sistemas portátiles. Por supuesto, también te traeremos reseñas de los mejores juegos y las secciones más representativas de Club Nintendo. ¡Hasta entonces!

Driver: San Francisco (Wii)

Con este nuevo lanzamiento ya tendríamos dos títulos de la franquicia **Driver** para el Wii. El primero no tuvo tan buena aceptación como se esperaba; sin embargo, no por ello dejaba de ser un juego entretenido, pero lo mejor es que para **Driver: San Francisco** ya se han pulido muchos detalles técnicos para mejorar aspectos visuales y de *gameplay*. La historia indica que **Charles Jerico** ahora enfrentará una amenaza terrible, pues **John Tanner**, un detective que ha viajado por diferentes ciudades, lo persigue para encerrarlo. El juego involucra múltiples escenas de automovilismo valiéndose de diversos vehículos que son copia fiel de ciertos autos que ves pasear por las calles, para mantener el realismo de cada momento de acción. Así que prepárate para una de las historias de persecución más impactantes de todos los tiempos.

Pokémon Black & White (NDS)

También en marzo estará lista la siguiente aventura para los Pokéfans con el estreno de **Pokémon Black and White**, el cual nos trae una historia completamente nueva con personajes especiales, para continuar con la tradición que hemos visto desde mediados de los años 90, a los cuales podrás atrapar, entrenar y enviar al combate para demostrar qué tan buen entrenador **Pokémon** eres. Por supuesto, dependiendo de la versión que escojas será la oportunidad que tengas para atrapar a ciertos personajes. Es decir, la edición **Black** trae como exclusiva al personaje **Reshiram**, mientras que **Zekrom** sólo será ubicado en la versión **White**. Otro de los cambios es que ahora ambos juegos tendrán ciudades distintas, como la Black City o el White Forest, lo que te ofrecerá nuevos retos y sensaciones que no se habían podido experimentar antes.

Okamiden (NDS)

La primera aventura de **Okami** en Nintendo apareció para Wii hace unos años, pero ya está lista la secuela que llegará directo al Nintendo DS, aprovechando así las posibilidades táctiles para recrear las fenomenales aventuras de este gran personaje. La historia se desarrolla algunos meses después de los eventos del primer título y continúa con las aventuras de **Chibiterasu**, un joven dios quien es llamado para proteger la Tierra. Él seguirá los pies de su pariente **Amaterasu** (primer **Okami**, un dios convertido en lobo), por lo que ahora **Chibiterasu** tomará la forma de un lobezno para enfrentar la misión. A lo largo de la travesía te enfrentarás a un sinfín de enemigos, pero también conocerás a diversos aliados que te ayudarán para hacer más ligero tu viaje.





© 2011 Capcom





No importa en donde estés
ni a donde vayas,
el entretenimiento debe
estar contigo,
Cinemizer Plus
forma parte de ti,
y te acompaña a donde
vayas, para hacer de
cada momento el mejor.



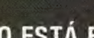
De venta en: **CARL ZEISS MEXICO S.A. DE C.V.**
MIGUEL ANGEL DE QUEVEDO 496, COL. SANTA CATARINA, COYOACAN C.P. 04010

TEL: 5999 • 0210

ESCRIBENOS: **cinemizer-mexico@zeiss.org**



CARL ZEISS MÉXICO



cinemizer plus
go for entertainment

EL ENTRETENIMIENTO ESTÁ EN DONDE TÚ ESTÁS.
3D • Películas • Videojuegos • Música. Toda la diversión en tus Cinemizer Plus.

"Made for iPod" and "Made for iPhone," mean that an electronic accessory has been designed to connect specifically to iPod, iPhone, or iPad, respectively, and has been certified by the developer to meet Apple performance standards. Apple is not responsible for the operation of this device or its compliance with safety and regulatory standards. iPhone, iPod, iPod classic, iPod nano, iPod shuffle, and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. iPad is a trademark of Apple Inc.



SEMARNAT

MÉXICO 2010

GOBIERNO FEDERAL

Lava tus dientes con un solo vaso

Y ahorra hasta 10L de agua

el agua es como de tu familia

WWW.PROTEGEELAGUA.GOB.MX

¡PROTÉGELA!

"Este programa es público, ajeno a cualquier partido político.Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa"